

ATARI

COMPUTER

Die Fachzeitschrift für den ATARI-ST Anwender.



Mai '87

ÖS 53,— / Sfr. 6,—

DM 6,—

5

ATARI
MALT WIE
WILD

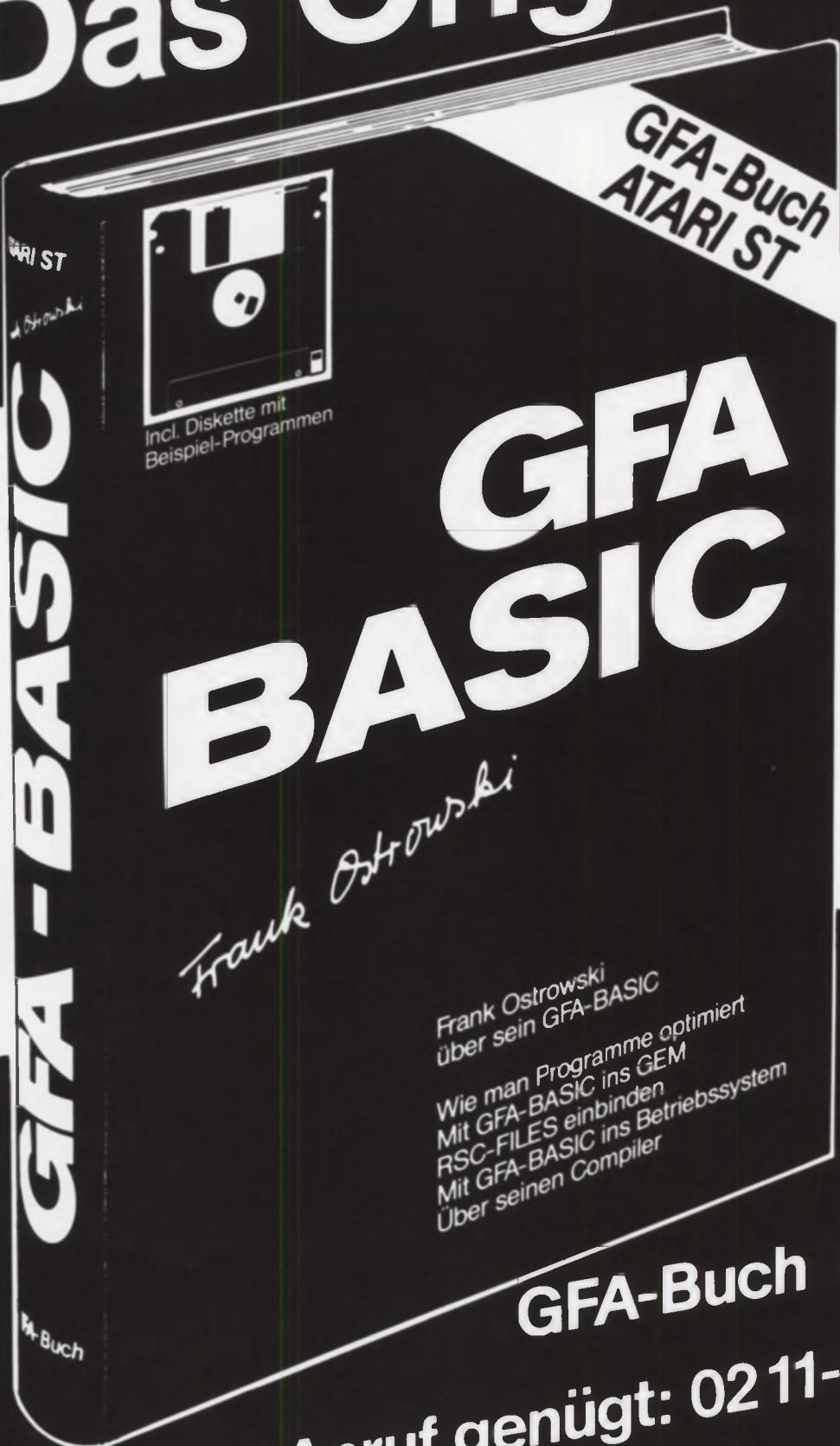
**Auf der Suche
nach dem idealen
Malprogramm**

**Platinen
wie gedruckt**

Druckprogramm für Platine ST

**Farbfernseher
als Monitor?**

Das Original



GFA-Buch DM 79,-

...Anruf genügt: 0211-588011

GFA Systemtechnik GmbH

Heerdter Sandberg 30
D-4000 Düsseldorf 11
Telefon 0211/588011





Schritt für Schritt

Liebe Leserin, lieber Leser,

als Jack Tramiel und seine Mannschaft vor rund drei Jahren die rote Zahlen schreibende Atari-Corporation übernahmen und sich entschlossen, einen Rechner der neuen Generation auf den Markt zu bringen, mußten sie sich gegen zwei tief eingegrägte Vorurteile durchsetzen: Zum einen galt es, den Ruf von ATARI als Hersteller von Spielcomputern zu verdrängen, zum anderen mußte man ein völlig neues Rechnerkonzept entwickeln, um den sterbenden Markt abseits der MS-DOS-Rechner wiederzubeleben.

Heute, zwei Jahre nach der Einführung des ersten ST-Modells, hat es sich gezeigt, daß der Erfolg im professionellen Anwenderkreis auch in der Welt der nicht IBM-kompatiblen Rechner möglich ist. In erster Linie liegt das

wohl an der modernen und leistungsfähigen Technik der ST-Rechner sowie an der qualitativ immer besseren Software. Aber auch von den Herstellern ist viel getan worden, um ein Image zu schaffen, das der Professionalität mehr und mehr gerecht wurde. Der erste Schritt in diese Richtung wurde auf der CeBIT '86 mit der Einführung des 1040 ST/F getan, der erstmals ein kompaktes System darstellte. Der endgültige Durchbruch wird aber erst in diesem Jahr mit der Einführung der neuen Mega-Modelle erfolgen. Neben dem Zuwachs an Flexibilität durch die Trennung von Tastatur und Rechner zeichnen sich diese Modelle durch ein offeneres Konzept aus, das sich erweitern läßt.

Ferner läßt das vielfältige Angebot an Peripheriegeräten, angefangen vom

hauseigenen Laserdrucker über verschiedene Bussysteme (IEC, VME, ECB) bis hin zu den unterschiedlichsten Massenspeichern, einen Hauch (und fast schon einen Sturm) von Professionalität erkennen.

Wenn sich alle Ankündigungen, die auf einer Messe gemacht werden, erfüllen, kann wohl jeder ST-Besitzer zumindest in die Zukunft blicken. Und mit Sicherheit wird der Atari ST auch auf dem professionellen Markt Fuß fassen.

Ihr

Uwe Bärtels

Allgemeines

Editorial	3
Impressum	145
Inserentenverzeichnis	145

Software

Alte und neue Meister	12
Platinenausdruck	20
Cross Referenz	36
Der Tastatur auf die Sprünge helfen	60
Relax	67
ATARI goes to the movies	
- Der Aegis Animator	79
Sicher ist Sicher	
- Zwei Backup-Programme für die Harddisk	100
Baukästen für Bedienungsoberflächen	
- Das Kuma Resource Construction Set	108
Preiswerte Kommunikation	130
MS-DOS auf dem ATARI ST	131
OS-9 auf dem ST	136
Finanzprophet	138
Chron: Entwurf und Simulation digitaler Schaltungen im Programmpaket	139

Hardware

Muß es unbedingt ein Monitor sein	72
---	----

Musik

Hybrid Arts MidiTrack ST professional	
- Die Video-Connection	98

Kurse

Forth-Einführung Teil 2	56
Elemente der künstlichen Intelligenz	
- 3. Teil: Programmieren in Logik	92

Aktuelles

Die CeBit im Rückblick	5
NEC Wettbewerb	18
ST-Ecke	47
ST-Tips	53
Public Domain	64
GEM im Labor	75
Einkaufsführer	83
Kleinanzeigen	114
News	116
Buchbesprechung	128
Leserecke	144
Vorschau	146

Die Suche

nach dem idealen Malprogramm

Der ST bietet mit seiner hohen Auflösung die Grundlage für grafische und künstlerische Anwendungen. Doch wie bei den alten Meistern kommt es nicht nur auf die Materialien Pinsel, Palette und Leinwand an, sondern hauptsächlich auf die Hand des Künstlers. Doch wer will heute noch auf nützliche Funktionen verzichten, die die Software bietet? Ein Vergleich aktueller Malprogramme..... 12



RELAX mit Genuss

Diesmal können wir Ihnen ein äußerst interessantes und vor allem fantastisch gestaltetes Abenteuerspiel präsentieren: 'Reisende im Wind' ist eine gelungene COMIC-Computer Umsetzung. . 67

GEM im Labor

Seit einiger Zeit muß sich der ST auch im harten Alltag eines Laborschiffs bewähren. Wir berichten über diesen Einsatz in der Praxis. . 75

Messe-Nachlese

Auf der CeBit gab es einige Neuheiten zu begutachten. Über die ATARI-Produkte berichteten wir im vergangenen Monat. Eine genaue Auswertung aller anderen, den ST betreffenden Neuheiten lesen Sie in 'Schneebit Teil 2'. . 5

Fernseher als Monitor

Für einige Anwendungen ist ein Farbmonitor unverzichtbar. Doch muß es ein spezieller Monitor sein? Genügt nicht auch ein Fernseher? Unser Vergleich lieferte ein verblüffendes Ergebnis. 72

Crossreferenz

Die Übersicht bewahren, heißt es bei längeren Programmen. Leicht ist dies zwar nicht, aber dafür gibt es Crossreferenzprogramme. Eines für GFA-Basic stellen wir hier vor..... 36

Die CeBit im Rückblick Ruhe nach dem Sturm?



Die CeBit-Messe in Hannover, vielleicht wichtigstes Ereignis auf dem internationalen Markt für Mikrocomputer, ist vorbei. Nach langen Monaten bisweilen aufregender Vorbereitung hat uns der Alltag wieder eingeholt: Soft- und Hardwarehersteller warten auf Geschäftserfolge oder Flaute, das Fachpublikum wartet indes auf Produkte, die nur in einer Vorabversion oder als Prototyp vorgeführt wurden. Im April-Heft informierten wir Sie über Neuigkeiten bei der ATARI Corporation; der zweite Teil unseres Messeberichtes stellt Ihnen nun die interessantesten neuen Produkte für den Atari ST vor.

Auf die Software kommt es an

Nach dem lawinenartigen Software-Angebot im letzten Jahr konnte man auf der CeBit erleben, wohin der Trend heute geht: Bei der Entwicklung von Programmen wird immer mehr Zeit und Sorgfalt aufgewandt. Deshalb gibt es wenige, doch weitaus professionellere und ausgereiftere Pro-

dukte. Nicht alle angebotenen Software-Produkte waren freilich von großer Bedeutung. Bisweilen handelte es sich lediglich um neue Versionen alter Programme, die mit besseren Features versehen oder von Fehlern befreit wurden.

Noch mehr Programmiersprachen

Für die Atari-ST-Serie gibt es schon eine Fülle von Programmiersprachen. Die wichtigsten Sprachen (Compiler oder Interpreter) wurden an diesen Rechner angepaßt. Manchmal gibt es sogar verschiedene Versionen einer Programmiersprache für den ST. Auf der Messe in Hannover waren aber auch einige neue Sprachen vertreten.

MEGAMAX Modula 2

Modula 2, die Weiterentwicklung von Pascal, die ebenfalls von N. Wirth stammt, nimmt in der Welt der Wissenschaft an Bedeutung zu. Für die ST-Rechner existiert seit geraumer Zeit eine Version, die von TDI entwickelt

wurde. Über ein Jahr war TDI einziger Anbieter in diesem Bereich. Jetzt wurde Konkurrenz angesagt: APPLICATION SYSTEMS in Heidelberg, Hersteller des Textverarbeitungssystems 'Signum' und des leistungsstarken Zeichenprogramms 'STAD', bringt jetzt als 'Megamax MODULA 2' eine neue Version dieser Sprache heraus. Sie wird in Kürze auf dem deutschen Markt erhältlich sein. Die Vorabversion, die auf der Messe zu sehen war, ist vielversprechend und wird sicher eine echte Konkurrenz für TDI Modula 2 werden. Diese Modula-2-Version wurde in Deutschland geschrieben und wird in den USA von Megamax vertrieben werden. Es handelt sich um einen 1-Pass-Compiler, der vollständig in GEM eingebunden ist und dem kompletten Modula-2-Standard entspricht. Geliefert wird Modula 2 als sogenanntes Entwicklungspaket mit dem KUMA Resource Construction Set und einem schnellen Editor für unter 400 DM. Von der Heidelberger Firma wurden zudem weitere Produkte vor-



Ausdruck mit SIGNUM. Im unteren Teil des Schecks sehen Sie die maschinenlesbaren Zeichen.

geführt: 'DemoConstructor' dient zum Vorführen beliebiger Programme. Aus einem laufenden Programm werden Bildschirme herausgeschnitten und später mit Text und Musik versehen. Es eignet sich daher besonders zu Demozwecken, z. B. bei Händlern (348 DM). Eine Hard-Disk-Utility mit dem Namen 'PAMs Hard Disk Utility' dient zur einfachen Erstellung von Festplatten-Backups und ist ab sofort für 89 DM lieferbar.

Bei den bekannten Produkten dieser Firma ergaben sich verschiedene Änderungen. Für Signum gibt es eine neue Zusatzdiskette, die unter anderem einen maschinenlesbaren Zeichensatz (OCR) enthalten wird. Außerdem sind internationale (spezielle Tastaturoberlegung) und einige naturwissenschaftliche Zeichensätze in Arbeit.

Application Systems // Heidelberg
Brückenstr. 47
6900 Heidelberg 1
Tel.: 0 62 21 / 41 01 34

Ein Compiler für OMIKRON-BASIC

Die beliebte Sprache BASIC verbreitet sich auch bei den ST-Anwendern immer mehr. Mittlerweile existieren mehrere Versionen für diesen Rechner. Eine der neuesten ist das OMIKRON BASIC, das als ROM-Modul geliefert wird und deswegen immer startbereit ist. Interpreter haben viele Vorteile vor allem bei der Entwick-

lung eines Programms. Ein großer Nachteil ist, daß man immer zuerst den Interpreter laden muß, um ein fertig entwickeltes Programm zu starten. Dieses Problem wird durch einen Compiler gelöst. Man schreibt und un-



Das OMIKRON-BASIC Modul

tersucht ein Programm im Interpreter, und wenn es fehlerfrei ist, wird es kompiliert – und benötigt dann den Interpreter nicht mehr.

Für OMIKRON-BASIC wird jetzt ein Compiler angeboten, der voraussicht-

lich Anfang Mai fertiggestellt sein wird. Die schon jetzt erreichten Zeiten waren sehr erfreulich, obwohl der angekündigte Code-Optimierer noch nicht im Einsatz war. Der Preis wird bei 159 DM liegen. Auch beim Interpreter haben sich Änderungen ergeben: Die Version 2.0 zeigte sich im neuen Gewand; die Zeilennummern sind verschwunden (optional abschaltbar). Außerdem wurde eine neue BASIC-Library zur Unterstützung der MIDI-Schnittstelle gezeigt; OMIKRON denkt also auch an die Musikfreunde.

Omkron Software
Erlachstr. 15
7534 Birkenfeld 2
Tel.: 0 70 82 / 53 86

Eine neue BASIC-Version von GfA

Das fast schon legendäre GFA-BASIC wird erneut erweitert. GFA-Systemtechnik plant eine erweiterte Version, die rund hundert neue Befehle beherrschen wird. Der gesamte GEM-Bereich ist implementiert, so daß die Einbindung von Programmen in GEM-Umgebung erleichtert wird. Im Mathematikbereich wird eine Vielzahl von Funktionen implementiert, die die Fähigkeiten dieser Sprache wesentlich erweitert.

Auch in anderen Bereichen gab es Neues von GFA: Das CAD-Programm GFA-Draft wurde überarbeitet (V 1.07) und von Fehlern gereinigt.

Ein Programm, das beliebige Programme (auch GEM-Anwendungen) direkt beim Rechnereinschalten startet, wurde ebenfalls vorgestellt. Dieses Auto-startprogramm kostet 59 DM. Mit ihm ist das Starten und Ausführen von bis zu zehn Programmen mit Parameterübergabe möglich: Ideal zur Installation des Rechners im Büro ohne Belastung des Bedieners. GFA-Systemtechnik zeigte außerdem einen Nachfolger des Zeichenprogramms Monostar: Monostar Plus wurde um viele nützliche Funktionen erweitert, die in unserem Vergleich verschiedener Zeichenprogramme in diesem Heft vorgestellt werden.

Für DFU-Freunde und solche, die es werden wollen, hat GFA eine Mailbox eingerichtet. Hier die Nummer: 02 11 / 58 80 14. Folgende Parameter müssen beachtet werden:

8 Datenbits
keine Parität
1 Stopbit
300 oder 1200 Baud
Full duplex

GFA Systemtechnik
Postfach 19 02 63
4000 Düsseldorf 11

Desktop Publishing im Aufwind

Desktop Publishing ist das Zauberwort: Die neue elektronische Gestaltung von Publikationen jeder Art. Mit Hilfe eines Rechners und der geeigneten Software kann man das Layout einer Zeitungsseite z. B. auf einem Monitor bis ins letzte Detail gestalten. Ein so angefertigtes Layout kann später auf eine Fotosatzmaschine übertragen und ein Offsetfertiger Abdruck produziert werden.

Für den Atari ST hat sich in diesem Bereich bis jetzt wenig getan. Vor der Messe gab es in Deutschland nur ein einziges Programm, das von uns im April-Heft getestet wurde. In Hannover konnten wir jedoch erfahren, daß andere Softwarefirmen den Trend erkannten und ähnliche Programme für den ST entwickelt haben.

Fleet Street Editor

Schnell reagiert auf diesem Sektor hat die Firma Mirrorsoft mit dem „Fleet Street Editor“.

Dieses Desktop-Publishing-Programm ist völlig in GEM eingebunden und nutzt die komfortablen Möglichkeiten der Anwenderoberfläche komplett aus. Bis zu sieben Fenster können separat verarbeitet werden, so daß man mehrere Seiten gleichzeitig erstellen kann. Eine Fülle von 'Fonts' sind in der Software enthalten, sogar deutsche Sonderzeichen sind bereits implementiert. Als grafische Unterstützung besitzt das Programm eine sehr umfangreiche Grafik-Library, die mit dem Text gemischt werden kann. Ein eingebauter Grafik-Editor ermöglicht das Abarbeiten von Bildern, die nachträglich geladen wurden.

Leider war ein Vertrieb für Deutschland noch nicht bekannt. In England beträgt der Preis 115 Pfund.

Mirrorsoft
Maxell House
74 Worship Street, London

Neue Textverarbeitungsprogramme

Zu den häufigsten Anwendungen zählt beim Atari ST die Textverarbeitung. Neben dem häufig gelobten und einfach zu bedienenden 1st WORD existieren für diese Rechnerserie mehrere Textverarbeitungsprogramme, die mit unterschiedlichen Features verschiedene Anwenderkreise ansprechen. Drei



Desktop Publishing im Aufwind: Der Fleet Street von Mirrorsoft

Produkte aus diesem Bereich wurden auf der CeBIT gezeigt.

BECKERtext

Am DATA-BECKER-Stand wurde das neue Textverarbeitungsprogramm „BECKERtext ST“ vorgestellt, das den alten Textomat nicht ersetzen, sondern einen anderen Anwenderkreis ansprechen soll. Besondere Features sind u. a. eine mehrspaltige Druckausgabe, das Drucken im Querformat mit einer maximalen Zeilenlänge von 999 Zeichen, ONLINE-Lexikon, Grafikeinbindung, Direktformatierung auf dem Bildschirm sowie Laden und Speichern über die serielle Schnittstelle.

Bei DATA BECKER war auch zu erfahren, daß weitere Programme im Frühjahr auf den Markt kommen werden. Dazu zählen KALKUMAT ST, HAUSVERWALTUNG ST und BECKERbase ST. Man darf also gespannt sein.

DATA BECKER
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf 1
Tel.: 02 11 / 31 00 10

ST-TEX

Kein Textprogramm, sondern ein komplettes Satzsystem ist „ST-TEX“. Wer mit Satzaufgaben vertraut ist, wird dieses Programm sicher kennen und schätzen. Auf dem angeschlossenen Laserdrucker (Kyocera) zeigte es überzeugende Ergebnisse, doch auch mit 24-Nadeldruckern ist es betriebsfähig. Die Anpassung an den Atari-Laserdrucker erfolgt, sobald er lieferbar ist.

KETTLER Postfach 13 45
EDV-Consulting 8172 Lenggries

STEVE: Text-Grafiken und Datenbase

Aus Ungarn kommt ein integriertes Software-Paket, das Texte und Grafik in hervorragender Qualität verarbeiten kann. Dieses Textverarbeitungsprogramm mit dem Namen „STEVE“ besticht in erster Linie durch seine Geschwindigkeit beim Scrolling von ganzen Bildschirmseiten und bei der Suche von Sätzen. STEVE ist völlig in GEM eingebunden, so daß die Einarbeitung sehr leicht fällt. Ein integrierter Grafik-Editor ermöglicht die Einbindung eigener Grafiken in den Text. Linie, Kreise, Halbkreise usw. stehen dem Anwender zur Verfügung. Ein erweiterbares Wörterbuch sowie die Möglichkeit, eine Datei für Formulare zu generieren, ist ebenfalls Bestandteil des Programmes.

Den deutschen Vertrieb hat die Firma Computer Technik Kieckbusch übernommen; der Preis wird ca 300 DM betragen.

Computer Technik Kieckbusch GmbH
Am Seeufer 11 + 12
5412 Ransbach Tel.: 0 26 23 / 16 18

5. Gemischte Aufgabe für die zweidimensionale Wärmeleitungsgleichung. Problem: Lösung der parabolischen Differentialgleichung

$$u_t = a^2(u_{xx} + u_{yy})$$

mit $u|_{t=0} = u_0(x, y)$ und $u|_{\partial G} = 0$ bezüglich $G = \{0 < x < p, 0 < y < q\}$ gesucht.

Die Eigenfunktionen und Eigenwerte zu $Lu = -a^2(u_{xx} + u_{yy})$ sind mit $f_{kl} = \frac{2}{\sqrt{pq}} \sin \frac{\pi kx}{p} \sin \frac{\pi ly}{q}$

und $\lambda_{kl} = \pi^2 a^2 \left(\frac{k^2}{p^2} + \frac{l^2}{q^2} \right)$ in Beispiel 4 angegeben. Die formale Lösung wird durch die Reihe

$$u(t, x, y) = \frac{2}{\sqrt{pq}} \sum_{k,l=1}^{\infty} a_{kl} e^{-\pi^2 a^2 (k^2/p^2 + l^2/q^2) t} \sin \frac{\pi kx}{p} \sin \frac{\pi ly}{q}$$

mit

$$a_{kl} = \frac{2}{\sqrt{pq}} \iint_0^p u_0(x, y) \sin \frac{\pi kx}{p} \sin \frac{\pi ly}{q} dx dy$$

gegeben.

Ausdruck eines wissenschaftlichen Textes mit ST-Tex

Messebericht

In Sachen Grafik

Das sich der Atari ST in Sachen Grafik nicht vor anderen Rechnern verstecken muß, wurde schon mehrere Male durch verschiedene Grafikprogramme bewiesen. Trotz der großen Konkurrenz bei den zahlreichen Mal- und Zeichenprogrammen werden immer noch Grafikprogramme entwickelt.

Graphic Artist wird erweitert

Die Königsteiner Firma KFC Computersysteme zeigte für ihr Graphic-Artist-Paket einige Erweiterungsprogramme. Dazu zählt ein Font-Editor, mit dem eigene Zeichensätze kreiert oder bereits bestehende verändert werden können. Der Preis beträgt DM 279. Für diejenigen, die zum Selbsterstellen keine Lust oder Zeit haben, wird ein Paket mit neuen Zeichensätzen namens Fontpack-1 für 169 DM angeboten. Zusätzliche Symboldateien zu je 169 DM gibt es für folgende Gebiete: Desktop Publishing, Elektronik, Hydraulik und Pneumatik.

Ab Juni wird es ein Update für Graphic Artist geben. Das Paket unterstützt dann Grafiktablets und hat u. a. einen frei editierbaren Cursor. Die Spreadsheet-Funktionen sind auf alle mathematischen Funktionen erweitert.

Außerdem wurde von der gleichen Firma für Anfang Juni ein Platinenlayout-Programm namens PLATCAD angekündigt, das 348 DM kosten soll.

KFC Computersysteme
Wiesenstr. 18
6240 Königstein
Tel.: 06174 / 3033

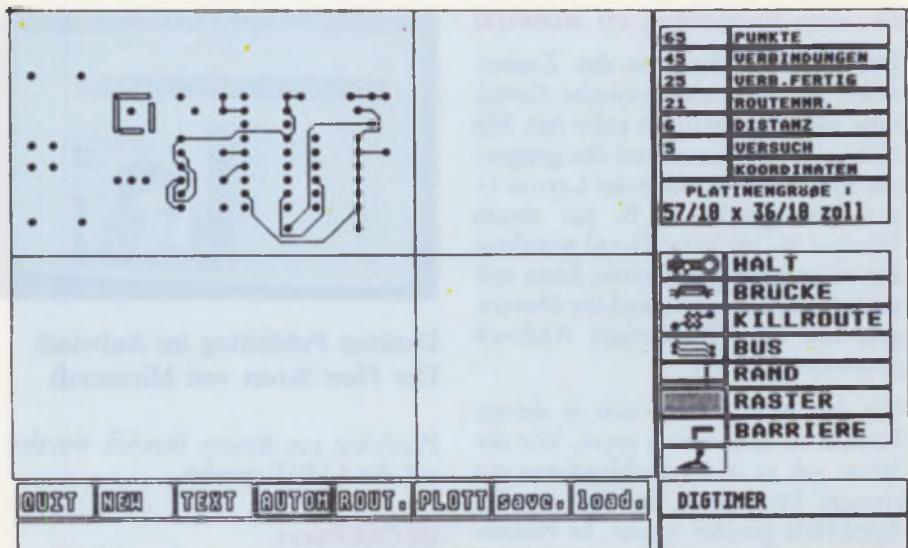
CAD-System CAMPUS

„digital workshop“ aus Bochum zeigte das CAD-System CAMPUS. Es ermöglicht maßstabgerechtes Zeichnen und Bemaßen bis DIN A0. Zur Zeit wird eine eigene Programmiersprache entwickelt, mit der sich Makros zum Zeichnen häufig wiederkehrender Objekte durch einen Aufruf abarbeiten lassen. Für 798 DM erhält man ein äußerst leistungsfähiges CAD-System, das wir in Kürze in dieser Zeitschrift näher vorstellen wollen.

digital workshop
Kornharpenerstr. 122a
4630 Bochum 1
Tel.: 0234 / 311304

Utilities

Utilities sind für den Entwicklung-



Ein Probbedruck mit Platcad von KFC Computersysteme

sprogrammierer eine große Hilfe. Auf der letzten CeBIT konnten wir eine Reihe solcher kleinen Programme bestaunen. Diesmal waren nicht so viele vertreten; die wenigen jedoch waren umso besser.

Utilites mal drei

Von der FOCUS Computer GmbH aus Hannover wurden verschiedene neue Utilities für den ST vorgestellt.

Der FOCUS Dispatcher ist eine 'Make'-Utility und ermöglicht das Erstellen von Kommandodateien (Batch-Dateien), die der Reihe nach abgearbeitet werden. Dies bietet den Vorteil, daß man zum Beispiel die einzelnen Aufrufe von Compilern und Assemblern in einer Textdatei zusammenfassen kann und nur noch mit einem Aufruf die ganze Programmfolge mit dazugehörigen Parametern starten kann. Anpassungen für viele Entwicklungssysteme sind bereits im Lieferumfang enthalten. Der Preis beträgt 149 DM.

Ein Programm, das bestimmt noch einiges Aufsehen erregen wird, ist der FOCUS Detective: Ein vollständig unter GEM eingebundener schneller Re-Assembler. Er erzeugt aus beliebigen Programmen den dazugehörigen Source-Code als Textdatei, verwaltet interne und externe Symboldateien und arbeitet mit Text-, Data- und BSS-Bereichen. Außerdem lassen sich einzelne Programmblöcke markieren und zur späteren modularen Verwendung abspeichern. Der Preis beträgt 149 DM.

Neu von FOCUS ist auch eine Toolbox. Sie besteht aus einem Librarian (FOCUS Lib) zum Erstellen und Verändern von Code-Bibliotheken, FOCUS Symdat, das vollständige Informationen über den Symbolbereich von Code-Dateien liefert, und FOCUS BlowLib zum Erweitern von GST-Linker-Libraries.

FOCUS Computer GmbH
Friesenstr. 14
3000 Hannover 1
Tel.: 0511 / 345461

Für den Händler immer mehr

Ein interessanter Anwenderkreis sind kleine und mittlere Handelsbetriebe. Auf das vielversprechende Interesse aus diesem Bereich haben die Softwarehäuser entsprechend reagiert.

BS-FIBU

Einige Neuigkeiten gab es aus dem Hause Bavaria-Soft zu berichten. Zunächst steht eine neue Version des vielfach bewährten Programms BS-Handel vor der Tür. Diese Version 2.0 wird unter anderem einen Listengenerator enthalten. Damit ist es möglich, Übersichten beliebig zusammenzustellen und in Listenform auszugeben. Ferner wird zur Zeit die Schnittstelle zu Atari Wordplus angepaßt, damit auch diese Textverarbeitung problemlos funktioniert.

Neben den übrigen Produkten BS-Fibu (in diesem Heft getestet), BS-Timeadress und BS-Finanzplan steht ein großes Modulpaket für den kaufmännischen Bereich ab Frühsommer 1987 in Aussicht. Dieses Modulpaket BSS-



Das neue BASIS System PLUS von Bavaria Soft

Plus funktioniert nach dem Baukastenprinzip: Man erwirbt ein Basissystem, das man nach individuellen Bedürfnissen nach und nach mit Zusatzmodulen erweitern kann. Bis Ende dieses Jahres soll es 34 verschiedene Module geben. Die Preise: Das Basisystem wird 299 DM, die einzelnen Module zwischen 49 und 249 DM kosten.

Zur Erleichterung der Auswahl werden drei verschiedene BSS-Plus-Sytempakte angeboten:

Das BSS-Plus Handwerks-Paket bestehend aus Basissystem und 17 Modulen zum Preis von 2298 DM. Lieferbar ab Oktober 1987.

Das BSS-Plus Manager-Paket bestehend aus Basissystem und sieben Modulen zum Preis von 839 DM. Lieferbar ab November 1987.

Das BSS-Plus Modulares-Adresspaket bestehend aus Basissystem und drei Modulen zum Preis von 396 DM. Lieferbar ab Dezember 1987.

Zu den einzelnen Produkten von Bavaria-Soft werden noch in diesem Jahr Schulungen und individuelle Anpassungen angeboten.

Bavaria-Soft Datentechnik GmbH
Otto-Hahn-Str. 25
8012 Ottobrunn bei München
Tel.: 089/ 609 78 38

MEGAFILE Und TKC-Faktura

Die Raunheimer Firma RDS stellte zwei neue Produkte vor. Die relative Dateiverwaltung „MEGAFILE“ beinhaltet einen Masken-, Listen- und Formulargenerator, besitzt eine Schnittstelle zu 1st-Word und kostet 198 DM.

Das Fakturierungsprogramm „TKC-Faktura“ verwaltet u. a. Lager und Adressen und ermöglicht die Provisionsabrechnung mit Verkäufern. Man kann mit einem Textprogramm wie 1st-Word problemlos Formularmasken, Druckeranpassungen und Serienbriefe erstellen.

RDS Software
Jakobstr. 8 a
6096 Raunheim
Tel.: 0 6142 / 43142

Musik und Spiele

Musik und Spielen bleiben immer ein beliebtes Thema – sogar für ernsthafte Anwender: Nach Feierabend wird der Büro-Rechner zur Spielkonsole.

Schlagzeug-Synthesizer

Das englische Softwarehaus Microdeal stellte einen Schlagzeug-Synthesizer 'Drum Kit' vor. Mit ihm können die verschiedensten Klänge rhythmisch abgespielt werden. Der Klang war über den Monitorlautsprecher schon beeindruckend, über einen externen Verstärker jedoch wesentlich besser. Kombiniert mit dem hauseigenen Sound-sampler, der für ca. 350 DM zu haben ist, ist er ein hervorragendes Hilfsmittel für Hobby-Musiker. Bei der Vorführung dröhnte ein heftiges Schlagzeugsolo mit rhythmischem Hundegelbell, Entenquaken und gescratchter



Airball: Ein interessantes Geschicklichkeitsspiel

Sprache. Drumkit wird in Deutschland für 75 DM erhältlich sein.

Auf dem Spielesektor entwickelt Microdeal interessante Produkte. 'Airball' (ab Mai erhältlich) ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem man einen Ball durch viele gefährliche Situationen befördern muß. Goldrunner, ein neues Weltraumballerspiel, zeichnet sich besonders durch seine schnelle und ansprechende Grafik aus. Für Adventurefreunde hat Microdeal im Sommer 'Tanglewood' angekündigt.

Jeder kann Boris Becker werden

Michtron, das Softwarehaus aus den USA, zeigte unter anderem ein Tennisspiel 'Matchpoint'. Wie vielleicht von anderen Rechnern bekannt, ist dieses Tennisprogramm wirklich schön und gut spielbar. Der Preis: 75 DM.

...und Sonst?

Im medizinischen Bereich war von Biodata-EDV ein spezielles Dateisystem für Ärzte zu sehen. **COPRAX** bietet unter anderem eine Patientenverwaltung, Quartalsabrechnung oder Labordokumentation. Praktisch ist, daß COPRAX Original-Krankenscheine erkennt und die Daten automatisch daraufdruckt. Das komplette System ist in verschiedene Geräte aufgeteilt. Das Programm kostet DM 3000,- + Mwst., der Drucker zum Lesen und Ausfüllen der Krankenscheine 12.500 DM. Optional können auch Festplatte und Streamer geliefert werden.

Biodata-EDV
Idsteiner Str. 82
6204 Taunusstein 4
Tel.: 06128 / 73433

Hardware nach Maß

Je kompakter ein Rechner ist, desto schwieriger ist er zu erweitern. Vor allem in der Meß- und Regelungstechnik



Tanglewood: Ein Adventure-Spiel



Goldrunner: Das neue, schnelle Weltraumballerspiel

hat der Atari ST viel einstecken müssen. Seine Geschlossenheit als System lässt wenige Möglichkeiten offen, diesen Computer einfach und schnell für die Ansteuerung oder die Meßwert erfassung einzusetzen. Viele Firmen haben diese Einschränkung erkannt und bieten eine Fülle von Zusätzen an.

Ein neuer Rechner auf ST-Basis

GP Elektronik entwickelte einen neuen Rechner auf ST-Basis. Der CMI302 wird wahlweise mit 1, 2 oder 4MB RAM, ein oder zwei doppelseitigen Laufwerken, 20, 40 oder 66 MB-Festplatten und natürlich mit G/P-Bus geliefert. Der G/P-Bus sorgt für die 16-Bit-Daten-Übertragung zum G/P-Input/Output-System IOS202. Für dieses System wurden neue Einschübe vorgestellt: Ein Multifunktionsein schub (TIC016) zur Zeitintervall- und Frequenzmessung sowie ein programmierbarer Referenzclock- und Ereigniszähler.



Meßaufbau der Firma G/P

Außerdem gibt es einen Doppelzähler einschub (CO16) mit zwei programmierbaren Auf- und Abwärtszählern für Frequenzen bis zu 70 MH.

Weiterhin steht ein Zeilenvielkanal analysator (LMCA16) zur Verfügung mit 512 oder 1024 Kanälen für Adress mode, Pulshöhenanalyse und Möß bauermode.

G/P Elektronik
Schönleinstr. 12
1000 Berlin 61
Tel.: 030/6912509

2,5 und 4M Byte RAM-Erweiterung

Auch aus dem Saarland gab es neue Produkte. Die Homburger Firma Rho thron stellte zwei RAM-Erweiterungen auf 2,5 bzw. 4 MByte vor. Außerdem gibt es neuerdings Streamer für 20, 40 und 60-MByte Festplatten. Dieser Streamer wird zwischen den DMA-Port und die Platte eingeschleift, be



Das Rhothron-Bussystem

steht aus einem TEAC-Bandlaufwerk und benutzt 1/4-Zoll-Cassetten. Die Preise waren leider noch nicht bekannt.

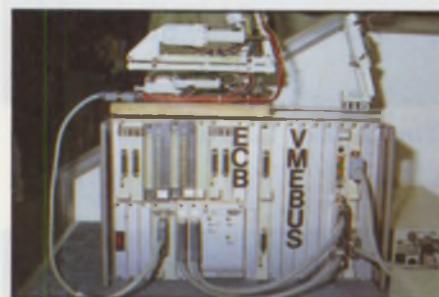
Rhothron
Tiergartenstr. 5-7
6650 Homburg (Saar)
Tel.: 06841/71805

VME-BUS Interface

Die Gesellschaft für technische Informatik (GTI) hat ein VME-Bus-Interface für die ST-Serie entwickelt. Das Interface wird am DMA-Port angeschlossen, erlaubt aber trotzdem den Festplattenbetrieb, da eine zusätzliche DMA-Buchse parallel geschaltet wird. Ferner besitzt es einen eigenen 68000er-Prozessor, der als Bus-Controller fungiert.

Ein weiteres Bus-Interface von GTI ermöglicht einen ECB-Bus am ST. Es wird ebenfalls am DMA-Port angeschlossen, besitzt einen Z80A-Prozessor als Controller und folgt dem KON TRON-ECB-Standard.

GTI mbH
Unter den Eichen 108a
1000 Berlin 45
Tel.: 030/8315021



ECB- und VME-Bus der Firma GTI

Der ST wird zur Computer-Kasse

Eine Computer-Kasse wurde von CDS EDV-Service GmbH vorgestellt. Zum Lieferumfang gehören ein Barcode-Leser, Decoder und das Programm für den ST. Besondere Features sind Rabattierung, Skontierung

und die Möglichkeit, eine Bruttoerlös liste zu erstellen. Bis zu zehn Betriebe lassen sich mit dem Programm verwalten, wobei die Verwaltung von Filialen per DFÜ als Zusatzmodul erhältlich ist. Der Preis liegt unter 3000 DM.

Für diejenigen, die noch keinen ST haben, gibt es ein Komplettangebot: Rechner (1 MByte), doppelseitige Floppy, 20 MByte Festplatte, Decoder, Kassettentastatur und Barcode-Leser für unter 10.000 DM.

CDS EDV-Service GmbH
Windausstr. 2
7800 Freiburg
Tel.: 0761/81047



Barcode-Leser des Registrierkassen-Systems der Firma CDS

Scanner, Drucker, Plotter und Fernkopierer in einem Gerät

Mit dem PCFAX-2 stellt die BASIS Computersystem GmbH ein auf dem ST einmaliges System vor. Der PCFAX-2 ist ein Scanner, Drucker/Plotter und Fernkopierer in einem Gerät. Mitgeliefert wird ein Programm, mit dem sich alle Funktionen vom ST direkt steuern und die Bilder zusätzlich modifizieren lassen. Das Gerät lässt Vorlagen bis DIN A4 zu und kann diese über den eingebauten Akustikkoppler sogar aus jeder Telefonzelle (da auch Batteriebetrieb möglich ist) zu einem beliebigen Fernkopierer übertragen. Mit 3698 DM ist der Preis für das PCFAX-2-System sehr günstig – wenn man bedenkt, was allein ein nor-



Scanner, Drucker, Plotter und Fernkopierer in einem Gerät

maler Fernkopierer kostet!

BASIS Computersysteme GmbH
Daimlerweg 39
4400 Münster
Tel.: 0251/719975



Print Technik

Die Firma Print Technik zeigte neben ihrem Realtizer, der in der letzten Ausgabe ausführlich getestet wurde, einen Videomischer, auch Genlock-Interface genannt. Dieser Hardware-Zusatz mischt das Videosignal einer beliebigen Videoquelle (Kamera, Fernseher, etc.) mit dem Monitorsignal des Atari ST. Über das Videobild kann also das Bild des Rechners eingeblendet werden. Dabei wird eine beliebige Bildschirmfarbe des Rechners als sogenannte Blue-Box-Farbe definiert. An allen Stellen, an denen diese Farbe dann vorkommt, erscheint nicht mehr das Rechnerbild, sondern das Bild der Videoquelle. Mit dem vom DENISE Team vorgestellten Bildverarbeitungssystem IMAGIC eröffnet man dem Videofilm-Amateur zahlreiche Möglich-

keiten zur Abrundung seiner Videofilme, zum Beispiel das Untertiteln von Bildern, mit Text versehene Vorspanne oder auch das Einblenden von Trickgrafiken. Das Genlock-Interface wird an die Monitorbuchse des Rechners angeschlossen, ferner werden einige Signale des Videoshifters benötigt. Dazu wird ein Zwischensockel unter diesen Chip gesetzt, von dem dann die erforderlichen Leitungen nach außen zum Interface geführt werden. Das Genlock-Interface wird etwa 2000 DM kosten.

Print Technik
Nikolaistr. 2
8000 München 40
Tel.: 089/368197

The DENISE Team
c/o Peter Speemann
Weilimdorfer Str. 73
7000 Stuttgart 30
Tel.: 0711/853594

Weide Elektronik

Die Firma Weide Elektronik wird das bekannte GFA BASIC V2.0 auch als Modul zum Einsticken in den ROM-Port anbieten. Damit hat man das BASIC sofort nach dem Einschalten des Rechners parat. Das Modul wird 198 DM kosten.



Ferner konnte durch günstigen Einkauf der modernen Mega-Bit-Chips der Preis für die 2 MByte RAM-Erweiterung auf 998 DM gesenkt werden. Besitzer einer alten 512 KByte-Erweiterung dieser Firma bekommen dabei 100 DM vergütet.

Weide-Elektronik
Regerstraße 34
4010 Hilden
Tel.: 02103/41226

AUTOREN GESUCHT

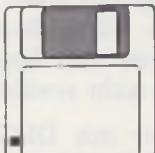
Sie

... haben eine gute Programmidee
... wollen ein Buch schreiben
... kennen eine Menge Tips u. Tricks
... möchten Ihre Erfahrungen weitergeben

Buch



Programm



Wir

... bieten Ihnen unsere Erfahrung
... unterstützen Ihre Ideen
... sind ein leistungsstarker Verlag
... freuen uns von Ihnen zu hören

Schreiben Sie uns

Heim Verlag
Kennwort: Autor
Heidelberger Landstr. 194
6100 Da.-Eberstadt
Tel.: 06151/56057

Alte und neue Meister

Auf der Suche nach dem idealen Malprogramm

Inzwischen gibt es schon zahlreiche MalProgramme auf dem ST-Markt. Doch es ist nicht so einfach, in dieser Fülle einen Überblick zu bekommen. Deshalb begaben wir uns auf die Suche nach dem idealen Malprogramm und wollen Ihnen die möglichen Bewerber vorstellen.

Malprogramme sind diejenigen Programme, die im Grundprinzip nicht objekt-, sondern pixelorientiert arbeiten, also direkt den Bildschirm ansprechen. Deshalb können sie beispielsweise einen Kreis im Nachhinein nicht mehr verändern, ohne den Hintergrund mit zu verändern. Beispiele für objektorientierte Zeichenprogramme sind EasyDraw und andere Programme aus dem CAD-Bereich, die in unserem Test nicht berücksichtigt wurden.

Was soll ein ideales Malprogramm leisten? In einem Bereich, in dem auch zukünftig Neuerungen zu erwarten sind, ist es schwierig, Maßstäbe zu setzen. Auf der Übersichtsliste finden Sie einige wichtige Leistungsmerkmale. Alle Programme besitzen inzwischen viele Fähigkeiten, die nicht schon von GEM bereitgestellt werden. Eigenschaften wie Linie, Ellipse, Box, Füllmuster oder Kopieren sind längst Standard und deshalb nicht erwähnenswert.

Beginnen wir mit DEGAS ELITE, dem Nachwuchs des Altmeisters DEGAS. DEGAS selbst ist immer noch besser als manches andere Programm; es wurde eher von seinem Nachfahren als von der Konkurrenz abgelöst.

Das Universelle

DEGAS ELITE ist fast ein Alleskönner. Es arbeitet in allen Auflösungsstufen des ST und bietet zudem eine Vielzahl nützlicher Funktionen. Je nach Speicherplatz können bis zu acht Bildschirme verwaltet werden, zwischen denen Blöcke beliebig kopiert werden können.

Die Blockoperationen sind dabei ein besonderer Vorzug. Im einfachsten Fall

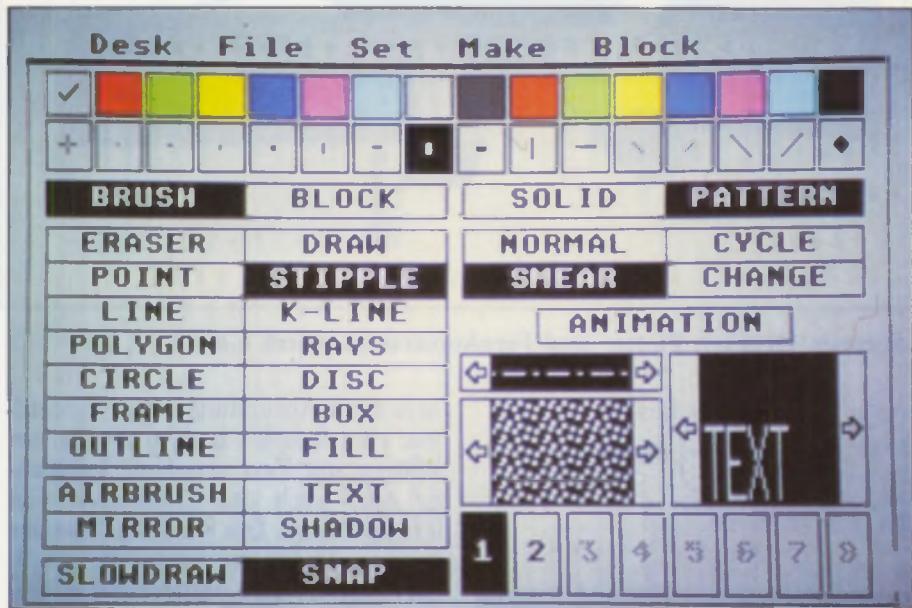


Bild 1A: Degas: Alles auf einen Blick

besteht ein Block aus einem Rechteck; er kann allerdings auch mit bis zu 25 Linien definiert werden, wobei der erzielte Effekt natürlich wächst. Einmal festgelegt, sind die Blöcke zum Verschieben, Kopieren, Vergrößern, Verkleinern, Drehen, Dehnen und Verzerrn bereit; kaum ein Wunsch bleibt offen.

Bei den beiden niedrigen Auflösungsstufen kommen zu diesen Funktionen einige interessante hinz. Dann wird es nämlich bunt: Die Farben lassen sich aus einer Palette auswählen, wobei das

DEGAS ELITE

Programm alle 512 möglichen Kombinationen gleichzeitig auf dem Bildschirm präsentiert. Schöne Farbübergänge lassen sich entweder mit der Sprühdose oder der Funktion SMEAR (schmieren) erzeugen, die benachbarte Farben miteinander mischt. Wer sein Bild immer noch zu fade findet, kann ihm den benötigten Pep durch die Farb-Animation geben. Dabei wird ein beliebiger Teil der Farbpalette in

zyklische Rotation versetzt, wodurch bestimmte Bewegungseffekte entstehen, etwa ein fließender Wasserfall oder eine rotierende Scheibe.

Sehr nützlich ist bei DEGAS ELITE, daß beim Einladen eines Bildes die Auflösungsstufe konvertiert wird. Dies bedeutet, daß z. B. ein farbiges Bild automatisch in ein monochromes umgewandelt wird. Dieser Vorgang benötigt zwar einige Zeit, aber das Ergebnis kann sich sehen lassen.

Neben den beim ST üblichen Bildformaten verfügt DEGAS ELITE noch über zwei zusätzliche Formate: Das Koala-Format (8-Bit Rechner) und das IFF-Format. Letzteres ist äußerst interessant, weil es von verschiedenen Rechnern benutzt wird. So lassen sich beispielsweise Bilder mit dem Prozessorenossen AMIGA austauschen.

Die Funktionen von DEGAS ELITE sind leicht zu bedienen. Der gemischte Aufbau der Menüs, also die altbekannte Menüseite und die GEM-Rollos, ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber eine akzeptable Lösung, um die vielen Funktionen unterzubringen. Praktisch



Bild 1B: Degas Elite: Animation in verschiedenen Ebenen



Bild 2: Art Director: Die holde Venus in voller Pracht

ist, daß zusätzlich fast alle Funktionen über Tastenkombinationen anwählbar sind, sodaß der Wechsel auf den Menüschild nicht unbedingt nötig ist. Auch wenn der eine oder andere Anwender eine Funktion bei DEGAS ELITE vermissen wird, so ist es doch das vielfältigste Malprogramm, das derzeit angeboten wird.

Der Chef im Kunstgewerbe

Wie der Name schon vermuten läßt, nimmt der ART DIRECTOR eine gewisse Führungsposition unter den farbigen Malprogrammen ein. Gleich nach dem Starten fällt hier die TOOL-BOX auf, die sich auf dem Bildschirm

zeigt. In ihr sind die gebräuchlichsten Funktionen zum Malen und Ausschneiden sowie diverse Einstellungen wählbar. Wenn sie beim Malen im Weg ist, kann man sie verschieben oder ausschalten. Sie ist jedoch sehr praktisch, weil die Funktionen ohne viel „Klickerei“ schnell anwählbar sind.

Viele reden von DeLuxe Paint auf dem Amiga, doch der ART DIRECTOR auf dem ST hat noch mehr zu bieten. Zwar ist auch er nicht das Non-Plus-Ultra, aber in seinem Einsatzgebiet, der Farbgrafik und deren Manipulation, ist er ein wahrer Meister.

Besondere Bedeutung bekommt hier-

bei der BRUSH-Mode, denn von ihm gehen die meisten Funktionen aus.

Die einfachsten bewirken ein Vergrößern oder rechteckiges Verzerren eines definierten Blocks. Leistungsfähiger sind jedoch die Befehle zum horizontalen und vertikalen Biegen oder zum Drehen von Bildteilen. Recht exotisch, doch sehr eindrucksvoll ist die Funktion BULGE, die einen Kreisausschnitt auf oder in eine Kugeloberfläche projiziert. Damit lassen sich fantastische Effekte erzielen, die sonst kein Programm zu bieten hat.

Wer gerne in die dritte Dimension schweift und perspektivische Gegenstände erstellen möchte, dem hilft der Befehl PERSPECT. Nach der Angabe von Fluchtpunkt und Abstand eines Blockes zu diesem Punkt wird jeder Bildausschnitt perspektivisch verzerrt: Eine ungeheuer zeitsparende und praktische Eigenschaft, von der andere Programme nur träumen.

Weitere Möglichkeiten bieten die Optionen SMEAR (Farben verschmieren), Shade (benutzt eine hellere oder dunklere Farbe zur Erzeugung von Schatten), ROUND OFF (rundet Ecken, die z. B. beim Vergrößern entstehen) und ASSIMILATE (die Farben eines Objekts aus einem anderen Bild werden weitgehend angepaßt).

Wie diese Aufzählung der Befehle schon zeigt, sind die Möglichkeiten der Bildmanipulation beim ART DIRECTOR sehr vielfältig und gut ausgeführt.

Zu einer Standardfunktion bei Malprogrammen hat sich inzwischen die ANIMATION entwickelt. Der ART DIRECTOR bietet hier eine der einfachsten Methoden an, das COLOR CYCLING. Allerdings ist mit dem ebenfalls von ANDROMEDA SOFT entwickelten FILM DIRECTOR, eine weit bessere Animation von Objekten möglich (Test in Heft 3/87). Zurück zur Animationsmöglichkeit des ART DIRECTORS. Im Gegensatz zu anderen Programmen, die diese Technik verwenden (DEGAS ELITE, NEOchrome), wird hier nicht eine Farbpalette zyklisch durchgeschoben, sondern es stehen acht verschiedene Paletten zur Verfügung, deren Einsatzzeit sogar getrennt eingestellt werden kann. Der Bewegungseffekt ist dadurch noch besser regulierbar, zudem stehen mehr Farben zur Verfügung.

ART DIRECTOR

Einige vielleicht bedeutende Einschränkungen hat auch der ART DIRECTOR. Sie sind zum Teil dadurch bedingt, daß dieses Programm dem Anwender nur zwei Bildschirme zur Benutzung anbietet. Dabei kommt der zweiten Seite noch eine gesonderte Bedeutung zu, denn sie wird bei der Verwendung von Füllmustern oder einem neuen Zeichensatz blockiert. Das Prinzip an sich ist dabei einfach und gut: Über den Bildschirm wird ein Raster 16★16 (für Füllmuster) bzw. ein entsprechendes für den Zeichensatz gelegt. Nun kann mit den Funktionen des Programms ein Muster oder Zeichen erstellt werden, das dann auf Tastendruck in das aktuelle Bild kopiert wird. Ein gutes Verfahren – doch dann hat man nicht einmal mehr einen zweiten Bildschirm zur Verfügung!

Zweifellos ist der ART DIRECTOR das 'stärkste' Farbmalprogramm. Die Vielzahl der Funktionen und die sich daraus ergebenden Möglichkeiten werden von keinem anderen Programm erreicht. Wer also ausschließlich in Farbe malen möchte oder wer sich zusätzlich noch ein s/w-Programm kaufen will, dem kann dieses Produkt wärmstens empfohlen werden.

An der Quelle der Künste

Dietrich Raisins Artist Workshop ist eine Besonderheit in diesem Vergleich. Nicht, weil es fast völlig in Basic geschrieben ist, denn das sind Mono- und ColorStar auch, sondern weil der komplette Source-Code dieses Programmes mitgeliefert wird. Dadurch können Besitzer des leistungsstarken, aber bisher noch nicht recht gewürdigten OMIKRON-Basics das Programm nach ihren Wünschen umgestalten und erweitern. Außerdem bietet der Source-Code natürlich eine Unmenge von Anregungen und Tricks für eigene Programme.

D.R.A.W. arbeitet wie DEGAS ELITE mit einer separaten Menüseite, auf der alle Einstellungen vorgenommen werden. Man erkennt sofort die vielen Möglichkeiten, die daraus entstehen. Besonders auffällig sind die zwölf selbstdefinierbaren Füllmuster. Aber auch einige andere Funktionen sehen sehr interessant aus: Polygon, SHAPE,



Bild 3: Art Director: Venus nach Begegnung mit aggressiver Wespe

Spray (sprüht auch Muster), Zoom, MOTION, Grid (einstellbares Raster).

Mit einem Mausklick gelangt man auf die Grafikseiten, wo das Werk begonnen werden kann. Hier tritt das erste Problem auf, denn man muß sich entscheiden, welche der 17(!) Grafikseiten man benutzen möchte. Entgegen anderen Programmen wird man aber nicht von Platzsorgen gequält. Bei der später beschriebenen Animation sollen diese Bildschirme noch von großem Nutzen sein.

Wie bei einigen anderen Programmen ist der Ausgangspunkt für viele Arbeiten die Definition eines Bildschirmbereichs als BLOCK. Da bloßes Verschieben und Kopieren auf die Dauer zu langweilig ist, kann D.R.A.W. zusätzlich Spiegeln, Drehen (nur 90-Grad-Schritte), Dehnen und Stauchen (stufenlos in x- oder y-Richtung).

Sehr flexibel ist auch das Zerren in vertikaler und horizontaler Richtung. Wem selbst das noch nicht genügt, der kann in einem speziellen Menü (siehe Bild 5) die Zerrkurve frei eingeben.

Auch die Frequenz und die Höhe der Auslenkungen ist variabel – was will man mehr? Wenn der Block genügend 'verbogen' und 'gebeutelt' ist, schiebt

D.R.A.W.

man ihn an die richtige Stelle und friert ihn dort ein.

Zuvor sollte jedoch die richtige Verknüpfungsart mit dem Hintergrund eingestellt werden. Die Wahl könnte dabei allerdings schwer fallen, denn es stehen alle 15 Möglichkeiten zur Verfügung.

Abgerundet wird D.R.A.W. durch die Animations-Option. Dabei werden einfach mehrere Bilder nacheinander durchlaufen. Eine so animierte Sequenz ist schnell erstellt. Ausgehend von einem fertigen Bild, das auf eine Anzahl von weiteren Bildschirmen kopiert wird, nimmt man an den Duplikaten Änderungen vor. Wenn alle benötigten Bilder erstellt sind, beginnt die Regieführung des 'Films'. Ist die Reihenfolge der Bilder und die jeweilige Verweilzeit festgelegt, kommt Leben in den Rechner. Sicherlich ist dieses Ergebnis nicht mit dem eines Animationsprogramms vergleichbar, aber dafür ist der Arbeitsaufwand relativ gering.

Abschließend ist festzustellen, daß D.R.A.W. über eine stattliche Anzahl leistungsstarker und sinnvoller Optionen verfügt. Die Bedienung ist sehr gut, die meisten Funktionen sind übersichtlich auf dem Menübildschirm angeordnet. Einige Optionen sind noch mit einem weiteren Menü versehen, das bei Bedarf aufgerufen wird. Auch bei diesen Menüs zeigt sich, daß der Programmierer großen Wert auf eine leichte und komfortable Bedienung gelegt hat.

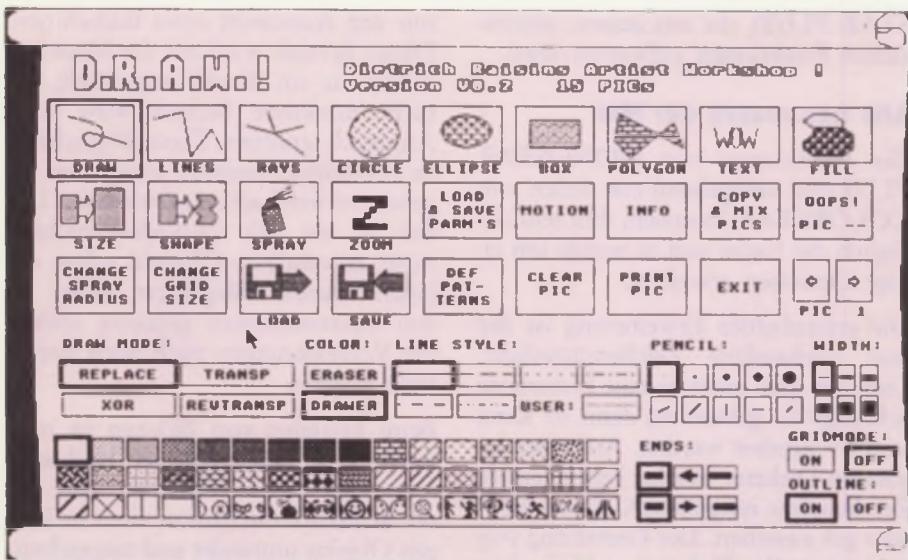


Abbildung 4: D.R.A.W.: Hier trifft man Entscheidungen



Abbildung 5: D.R.A.W.: Unterwegs in Sachen Grafik

programmieren, ist dieses Programm sicher noch mehr wert – welcher Programmierer hat nicht aus dem Wissen anderer gelernt?

Ein Star kommt seitens alleine

Zwei ungleiche Brüder sind COLORSTAR und MONOSTAR: Das eine arbeitet nur in schwarz/weiß, das andere ausschließlich in Farbe. Aller-

an, wobei einer für das Biegen und andere Funktionen als Zwischenspeicher benutzt wird und somit nur eingeschränkt verwendet werden kann.

Zur Verfügung stehen einige Mal-Modi und die bekannten geometrischen Figuren. Gut gelungen ist der Radiergummi, dessen Größe bei jedem Aufruf frei gewählt werden kann, indem man mit der Maus einen entsprechend großen Block 'aufzieht'. Auch Kreiswinkel sind sehr einfach erstellbar. Anfangswinkel, Endwinkel und Radius kann man in einem speziellen Menü vielseitig einstellen. Die Sprüh-dose hat, was man nicht überall findet, fünf Größen und sprüht optional mit den einstellbaren Mustern.

Eine besondere Funktion ist die Glättung beim Freihandzeichnen. Hierbei treten normalerweise unschöne Effekte auf, da eine geradlinige 'Mausführung' nicht immer gelingt. Die Glättungsfunktion schafft Abhilfe, stets bemüht, die gewünschte Malrichtung des Künstlers einzuhalten.

COLORSTAR

Als Blockoperationen stehen Bewegen, Kopieren, Spiegeln, Drehen (90

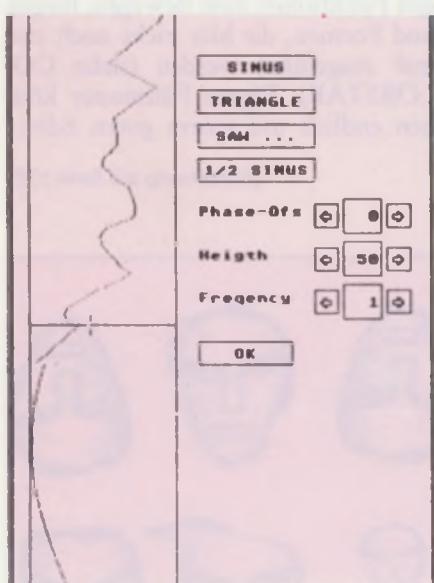


Abbildung 6: D.R.A.W. : Auf Verbiegen und Verbrechen

Neben seiner Leistungsfähigkeit, die D.R.A.W. schon an die Spitze führt, glänzt es auch mit dem Preis: Mit DM 79,- ist es eindeutig Gewinner. Für ST-Anwender, die in Omikron-Basic



Bild 7: Colorstar: Ein Wald aus lauter Bäumen. Drehen – biegen – formen

dings unterscheiden sich die Funktionen und der allgemeine Aufbau nur gering.

COLORSTAR bietet drei Bildschirme

Grad), Formen (stufenlos Vergrößern und Verkleinern), Kippen und Biegen zur Auswahl. Besonders das Biegen bietet eine Unmenge von Möglichkeiten, um ein Objekt bzw. einen Bild-

schirmbereich zu 'verunstalten'. Eine weitere Option bietet den festgelegten Block auf eine Trommel, wodurch sehr schöne Effekte entstehen.

Wenn die Arbeiten am Block beendet sind, wird er entweder direkt ins Bild kopiert oder man verwendet ihn als Pinsel.

Wenn es um Feinheiten geht, ist eine Lupe unverzichtbar. Wie jedes dieser Programme ist auch Colorstar damit ausgerüstet. Das Besondere daran ist aber die Geschwindigkeit, mit der ein Lupenausschnitt verschoben wird, bis die richtige Stelle gefunden ist.

COLORSTAR bietet eine Anzahl interessanter Blockoperationen, die allerdings an ein Programm wie ART DIRECTOR nicht heranreichen. Außerdem fehlt die Möglichkeit zur Farbanimation. Eine weitere Beschränkung ergibt sich natürlich dadurch, daß dieses Programm ausschließlich in der niedrigsten Farbauflösung arbeitet. Die Bedienung über die Drop-Down-Menüs ist nicht gut gelöst, denn nach einer Menüauswahl muß der Arbeitsschirm erst angeklickt werden, um wieder in ihm zu arbeiten. Bei dieser Methode hätte auch gleich eine separate Menüleiste wie z. B. bei D.R.A.W. oder DEGAS ELITE benutzt werden können, die sicherlich zur besseren Übersicht beigetragen hätte. Alles in allem kann COLORSTAR nur mit den erwähnten Einschränkungen empfohlen werden, oder man wartet auf eine neue Version (siehe MONO-

STAR PLUS), die mit neuen, interessanten Funktionen aufwarten wird.

Alle neu macht der Mai

Die Funktionen von MONOSTAR PLUS sind weitgehend mit denen von COLORSTAR identisch, ihm fehlt lediglich die Farbe und es wurde um einige Optionen erweitert.

Die erfreulichste Erweiterung ist der nun vorhandene Zeichensatzeditor. Dabei ist man nicht an eine bestimmte Schriftgröße gebunden, denn sie kann leicht verändert werden. Auf einer separaten Diskette werden bereits einige Zeichensätze mitgeliefert, die wirklich sehr gut aussehen. Der Gestaltung von wirkungsvollen Plakaten und hübschen Einladungskarten steht somit nichts mehr im Wege, zumal es auch einen guten und flexiblen Druckertreiber gibt. Als Druckart steht 'einfach', 'doppelt' und 'versetzt' zur Auswahl, wodurch sich die Qualität (und die Geschwindigkeit) des Ausdrucks beeinflussen läßt. Außerdem können die Druckercodes (Grafikmodus, CR, Zeilenverschub in 1/216 Zoll, Anzahl Vorschübe) eingestellt werden, wodurch eigentlich jeder Drucker angepaßt werden kann. Probleme gibt es allerdings mit 24-Nadel-Druckern wie z. B. dem NEC P6, denn der Ausdruck wird stark verzerrt. Wer so ein Gerät besitzt, muß sich leider um einen separaten Treiber bemühen.

MONOSTAR kann Bilder der Größe DIN A4 ausdrucken oder auf Wunsch

nur den Ausschnitt eines Bildschirms. Dieser Bereich wird mit der Maus (genauso wie ein Block) ausgewählt; der nicht markierte Bereich wird beim Ausdruck ignoriert. Diese Möglichkeit ist bei keinem anderen Programm gegeben, obwohl sie so nützlich ist. Leider ist sie mit 24-Nadel-Druckern nicht anwendbar. Obwohl schon die beschriebenen Fähigkeiten sicher zu den interessantesten gehören, sollten die Verbesserungen auch noch vorgestellt werden:

Beim Erstellen von Blöcken ist man nicht mehr länger auf die Rechteckform angewiesen. Vielmehr wird mit der SCHERE die Kontur eines beliebigen Objekts umrandet und ausgeschnitten. Dadurch ist die Gestaltung von Blöcken um eine sehr leistungsfähige Funktion erweitert worden, die man sicher oft benutzen wird.

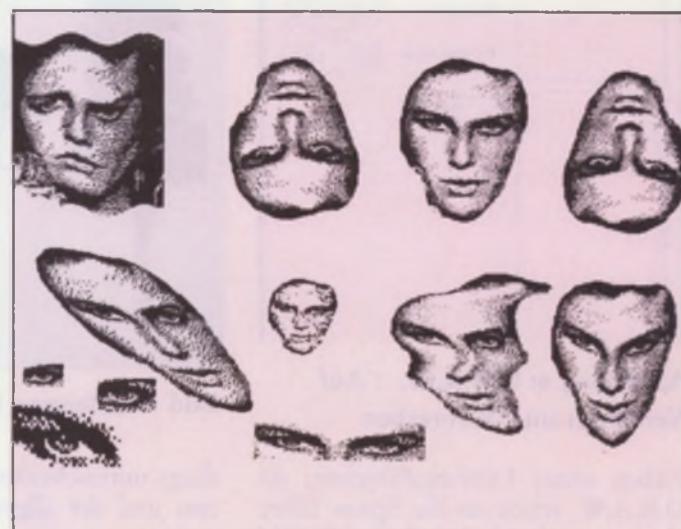
MONOSTAR PLUS

Auch die Funktion zum Drehen von Blöcken wurde verbessert. Es ist jetzt möglich, in einzelnen Gradschritten zu drehen. Allerdings benötigt diese Funktion, die rechnerisch recht aufwendig ist, eine gewisse Zeit. Weiterhin vorhanden sind die leistungsfähigen Funktionen zum Bewegen, Biegen und Formen, die hier nicht noch einmal ausgeführt werden (siehe COLORSTAR). Eigene Füllmuster können endlich mit einem guten Editor

(Fortsetzung auf Seite 132)



Bild 8: Monostar plus: Eindrucksvolle Worte



KICK S T A R T

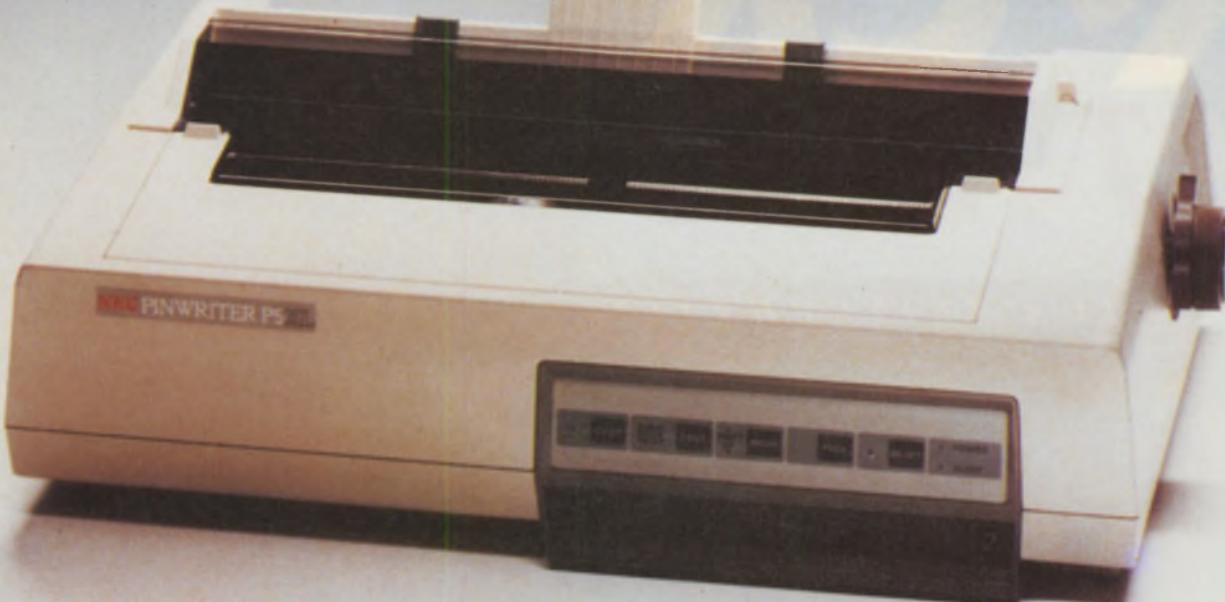
DIE AMIGA ZEITSCHRIFT

PREMIERE

Ab 15. Mai bekommt der Commodore Amiga eine neue Dimension

Einführung in Intuition · Hardware für Amiga 1000
Desktop Publishing auf dem Amiga - Page Setter

Gewinnen Sie **NEC** einen **NEC 24-Nadel-Farldrucker!**



Die ST Computer und die Firma NEC Deutschland GmbH rufen gemeinsam alle Programmierer zu einem Wettbewerb auf. Dabei sind drei 24-Nadeldrucker zu gewinnen.

Folgendes Programm für den ST ist zu erstellen:

Eine Hardcopy-Routine, die einen luxuriösen Ausdruck auf den NEC-Pinwriter-Druckern ermöglicht. Das Programm soll mindestens folgende Features enthalten:

- Aufruf über Alternate/Help.
- Danach soll über eine Auswahlbox die Möglichkeit gegeben sein, Optionen einzustellen, direkt zu drucken oder den Vorgang abzubrechen.
- Als Optionen sind sowohl Farb- als auch S/W-Hardcopy gefordert (180 bzw. 360 Dots). Ferner sollte ein Download von Zeichensätzen in den Drucker möglich sein.

Neben diesen Bedingungen sind natürlich alle anderen Ideen für die kreative Gestaltung eines solchen Programmes zugelassen. Die Wahl der Programmiersprache bleibt Ihnen freigestellt. Wir benötigen das ausgedruckte Listing und das Programm auf Diskette. Wenn Sie einen ausreichend frankierten Rückumschlag beilegen, wird die Diskette nach der Siegerentscheidung zurückgesandt. Das Programm muß natürlich selbst erstellt und frei von Rechten Dritter sein. Die zehn besten Programme werden auf einer Sonderdiskette im Public-Domain-Service dieser Zeitschrift veröffentlicht.

Die Preise:

Platz 1: Ein NEC P5 XL Farb-S/W-Drucker im Wert von DM 3600, –

Platz 2: Ein NEC CP7 Farb-Drucker im Wert von DM 3060, –

Platz 3: Ein NEC CP6 Farb-Drucker im Wert von DM 2400, –

*Platz 4: Ein Einzelblattschachteinzug für P6 oder P7
im Wert von DM 860, – bzw. DM 1070, –*

*Plätze 5 Ein bidirekionaler Traktor für P6 und/oder P7
und 6: im Wert von DM 348, – bzw. DM 448, –.*

Platz 7: Ein ST Computer Abonnement für die Zeitdauer eines Jahres.

*Plätze 8 Jeweils zehn Disketten, bespielt mit Public-Domain-Software
und 10: nach Wahl.*

Schicken Sie bitte Ihr Programm an folgende Adresse:

ST Computer
Stichwort: Luxus-Hardcopy
Schwalbacherstr. 64
6236 Eschborn

Einsendeschluß ist der 31. August 1987

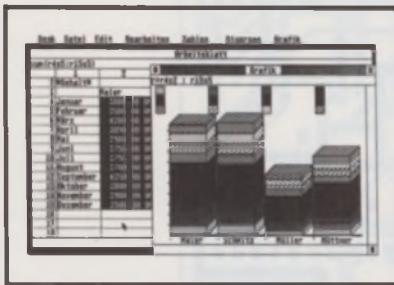
NEWCOMER

Neue, professionelle ST-Software von DATA BECKER

KALKUMAT ST

Selbst komplexe Kalkulationen werden jetzt zum Vergnügen. Problemlösungen werden ganze Zahlenkolonnen verarbeitet und bei Bedarf in entsprechende Grafiken umgesetzt. Linien-, Balken-, Tortengrafiken, auch in 3D – unter sieben verschiedenen grafischen Darstellungsarten können Sie wählen. Weitere Argumente für KALKUMAT ST: Automatische Nachkalkulation auf Kommando, 37 mathematische Funktionen mit bis zu 14 stelliger Genauigkeit, numerisches oder alphabetisches Sortieren in allen Feldern, Funktionen wie Ausschneiden, Kopieren und Einfügen, Übertragung von Daten nach BECKERtext ST, TEXTOMAT ST oder DATAMAT ST, 7 Fenster gleichzeitig auf dem Bildschirm, 5 Darstellungsformate für Zahlen.

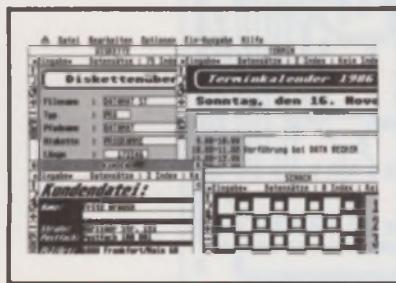
KALKUMAT ST
DM 199,-



DATAMAT ST ANWENDUNGEN

Hier finden Sie eine Vielzahl nützlicher Hilfsprogramme und Erweiterungen, die Sie zum Teil auch vollkommen losgelöst von DATAMAT ST verwenden können: Spoolerprogramme zum Beschleunigen der Druckerausgabe, ein Hilfsprogramm zum Einlesen von Disketteninhaltsverzeichnissen, zur Mehrfachverwendung von Datenfeldern in TEXTOMAT ST und BECKERtext ST oder auch Tastaturtreiber zur Darstellung fast aller Zeichen des ATARI-Zeichensatzes – um nur einige zu nennen. Die eigentlichen Anwendungen sind flexibel und lassen sich beliebig nach Ihren Wünschen verändern und ausbauen. Auch hierzu einige Beispiele: Diskettendatei zur Verwaltung von Disketteninhalten, Etikettendatei zur Beschriftung von Aufkleber-Etiketten, Adreßdatei mit Serienbriefdarstellung, Notizblock, Terminkalender u.v.m.

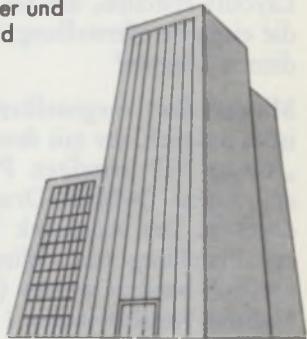
**DATAMAT ST-
Anwendungen**
DM 99,-



HAUSVERWALTUNG ST

Und Sie haben die Kostensituation Ihrer Mietshäuser oder Eigentumswohnungen jederzeit fest im Griff. Ob Wasserabrechnungen oder Finanzübersichten, Wohngeldabrechnungen oder Zahlenübersichten – Sie haben immer die aktuellsten Zahlen. Die Jahresabrechnung ist damit kein Problem mehr. Auch Sonderfälle wie Mahnverfahren, Über- oder Unterzahlungen werden von HAUSVERWALTUNG ST professionell gemeistert. Wie? Die einzelnen Leistungsmerkmale machen es deutlich: Stammdatenverwaltung für Häuser und Mieter, Verbuchen der Mieten und Nebenkosten, variabler Abrechnungszeitraum, eigenständige Wassergeldabrechnung, Mahnverfahren mit bis zu sechs Mahnstufen, Übersicht aller Mieter, Durchschnittsmieten und Zahlungen, Kostengegenüberstellung.

HAUSVERWALTUNG ST
DM 498,-
Erscheint ca. Juni



Vorankündigung BECKERbase ST

Überraschen kann der enorme Erfolg von BECKERbase nicht. Schließlich ist diese neue Datenbank kein einfallssicherer Clone irgendeines großen Namens, sondern ein völlig neuer, eigenständiger Entwurf: Trotz der vielen Anwendungsmöglichkeiten wurde ein Optimum an Benutzerfreundlichkeit erreicht. Bereits 1.000fach auf dem PC bewährt, wird dieses leistungsstarke Programm nun auch in Kürze für den ST erhältlich sein. Natürlich für den ST von Grund auf neu entwickelt – um die Leistungsmöglichkeiten dieses phantastischen Rechners auch voll ausschöpfen zu können. BECKERbase ST – das ist die Datenbank der Zukunft.

Erscheint ca. Juni

DATA BECKER

Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (0211) 310010

BESTELL-COUPEON

Einsenden an: DATA BECKER
Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1
Bitte senden Sie mir

zzgl. DM 5,- Versandkosten
 Verrechnungsscheck liegt bei
 per Nachnahme
 Name _____
 Straße _____
 Ort _____

Platinenausdruck im Maßstab 1 : 1 und 2 : 1

- Druckprogramm für Platine ST

Wer schon einmal einfache Platinen mit dem Programm „Platine ST“ von Data-Becker erstellen wollte, kennt das Problem: Die Vorlage kann nur im Maßstab 2 : 1 und mit einem 9-Nadel-Drucker ausgedruckt werden.

Für Besitzer eines 24-Nadel-Druckers (z. B. NEC P6) ergibt sich deshalb die Frage: Warum nicht mit 24-Nadel-Qualität drucken und so Platinen-Layouts erstellen, die als Vorlage für die einfache Herstellung einer Platine dienen können?

Mit dem hier vorgestellten Programm ist es möglich, die mit dem Programm „Platine ST“ erstellten Platinen-Files auf einem 24-Nadel-Drucker auszudrucken. Der Ausdruck kann direkt zur Erstellung von Folien mit guter Qualität benutzt werden (Bild 1). Der Maßstab kann zwischen 1 : 1 und 2 : 1 gewählt werden.

Das Programm ist mit Pascal Plus von CCD geschrieben und benutzt die Standardein- und -ausgaben unter TOS; damit sollte die Kompatibilität zu anderen Compilern gegeben sein. Sie müssen also das mit Pascal übersetzte 'PLTDRUCK.PRG' anschließend noch umbenennen in 'PLTDRUCK.TOS'.

Bedienung

Sie erstellen die Platine mit „Platine ST“ und sichern das ★.PLT-File auf Diskette. Verlassen Sie dann „Platine ST“ und rufen Sie 'PLTDRUCK.TOS' auf. Gleich zu Anfang müssen Sie nun den Namen des zu druckenden Files angeben (vorher merken). Nachdem alle Daten eingelesen sind, kommt man in das Hauptmenü und kann ein (N)eues File einlesen oder mit der Eingabe von (E) das Programm beenden. Bei Eingabe von (D) können die (O)berseite, die (U)nterseite oder nur der (B)ohrplan ausgedruckt werden. Beide Seiten werden in der Draufsicht ausgedruckt (Bauteileseite). Zusätzlich muß man noch den Maßstab angeben, und ob (S)ingle Density, d. h. jede Zeile einmal oder (D)ouble Density, d. h.

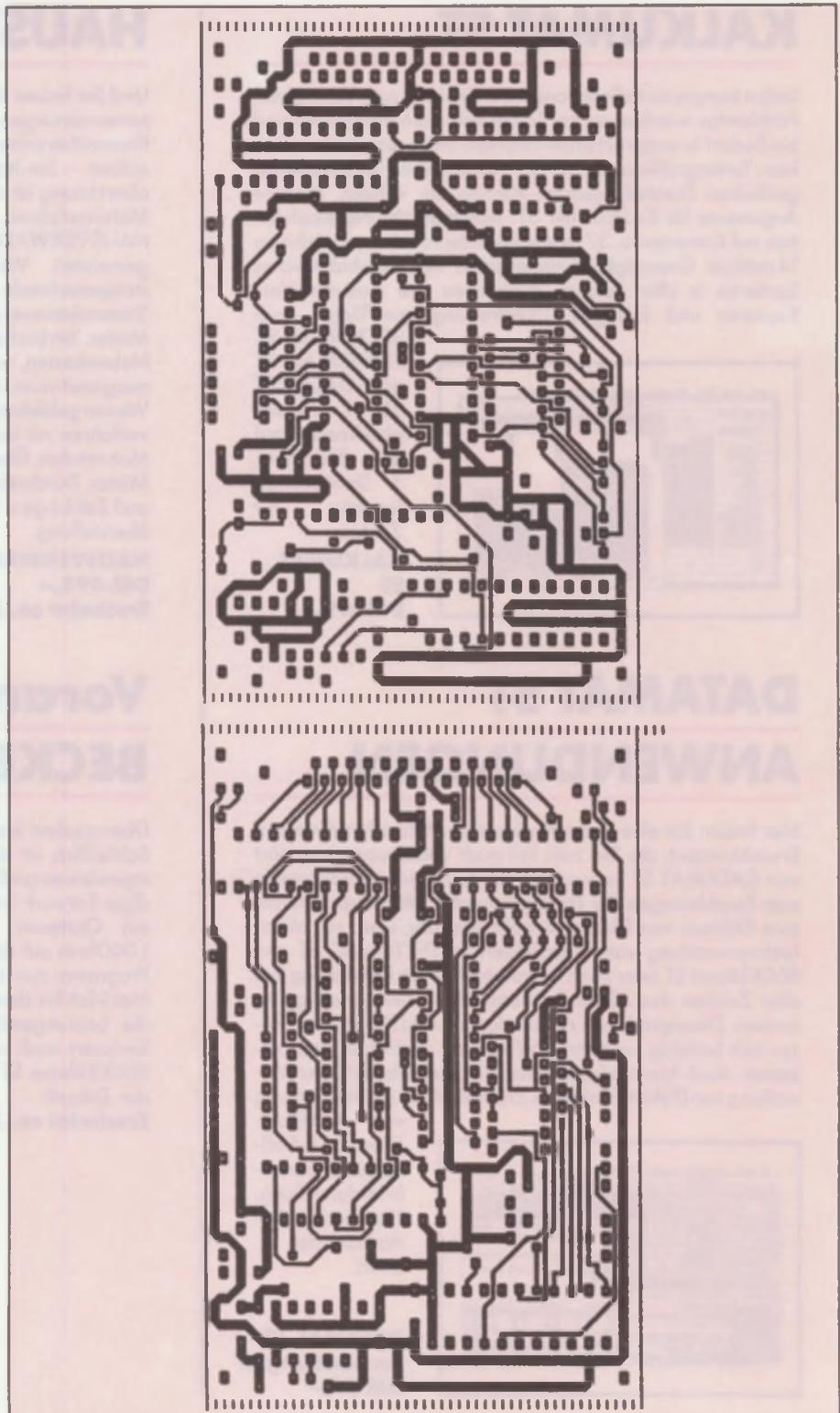
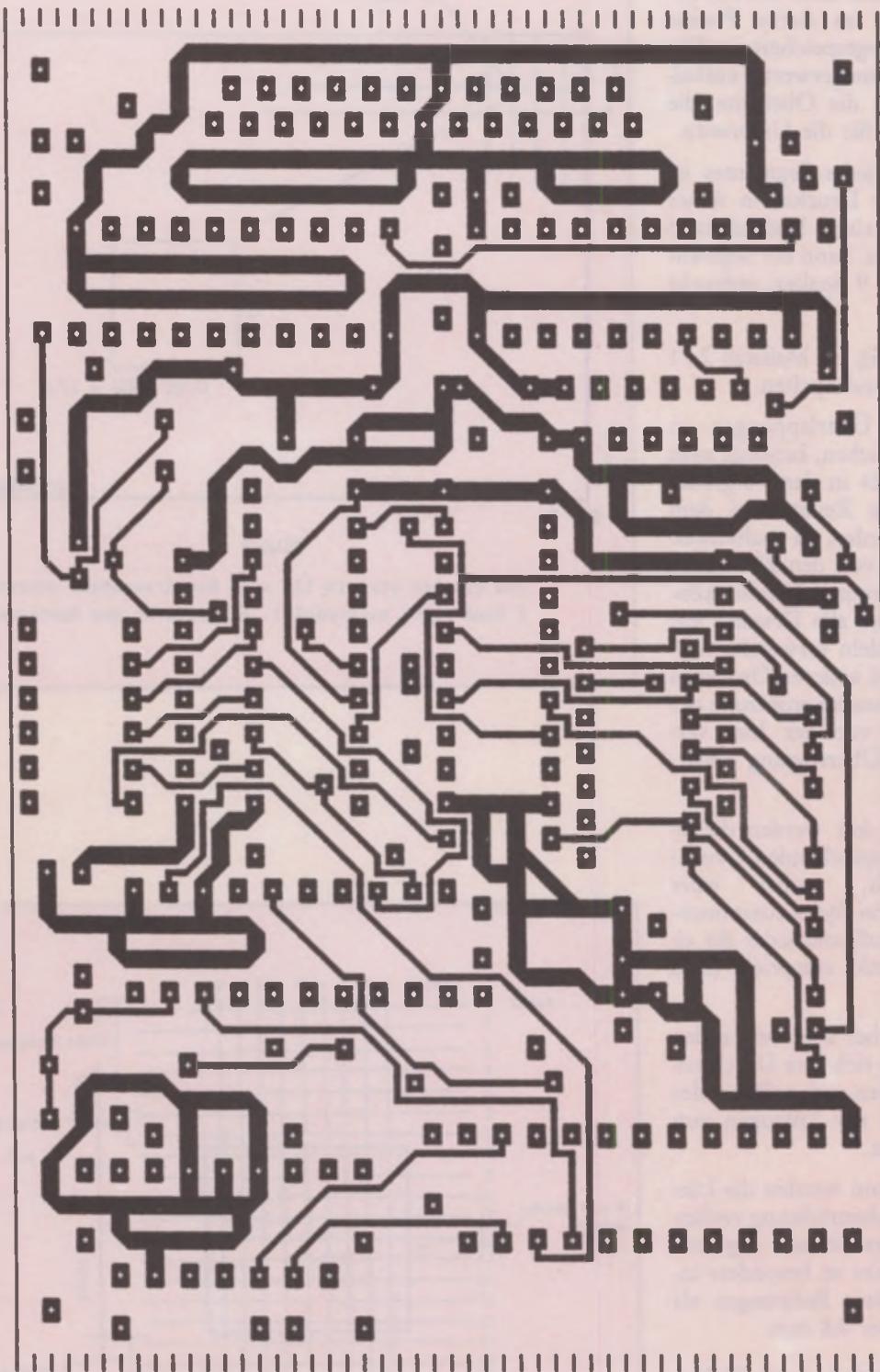


Bild 1: Platinenausdruck im Maßstab 1 : 1



Platinenausdruck im Maßstab 2 : 1

zweimal gedruckt werden soll: Einmal Drucken empfiehlt sich beim Überprüfen der Platine, zweimal bei der endgültigen Vorlage, da nur im doppelten Druck eine qualitativ gute Kopie erstellt werden kann.

Der aktuelle Druckvorgang kann durch das Drücken einer beliebigen Taste unterbrochen werden und mit der Eingabe von (E) ganz abgebrochen werden, womit man wieder im Hauptmenü landet.

Programmbeschreibung

Jede Seite der Platine wird in 124 x 76 Rasterpunkte unterteilt, wodurch 9.424 Segmente pro Seite entstehen. Jedes Muster eines Segmentes hat einen Co-

Listing

de zwischen 6 und 45 (0 als leeres Segment, 40 verschiedene Muster sind zugelassen), der unter dem Ort auf der Platine als Index im Array Platine [X + 128 ★ Y] abgespeichert ist. Die unteren 8 Bit des Integerwertes enthalten den Code für die Oberseite, die oberen den Code für die Unterseite.

Die Kantenlänge jedes Segmentes ist 0,05 Inch. Da der Drucker in seiner hohen Auflösung einen Nadelabstand von 1/180 Inch hat, kann ein Segment mit 9 Zeilen und 9 Spalten gedruckt werden.

(9 X 1/180 = 0,05), im Maßstab 2 : 1 mit je 18 Zeilen und Spalten.

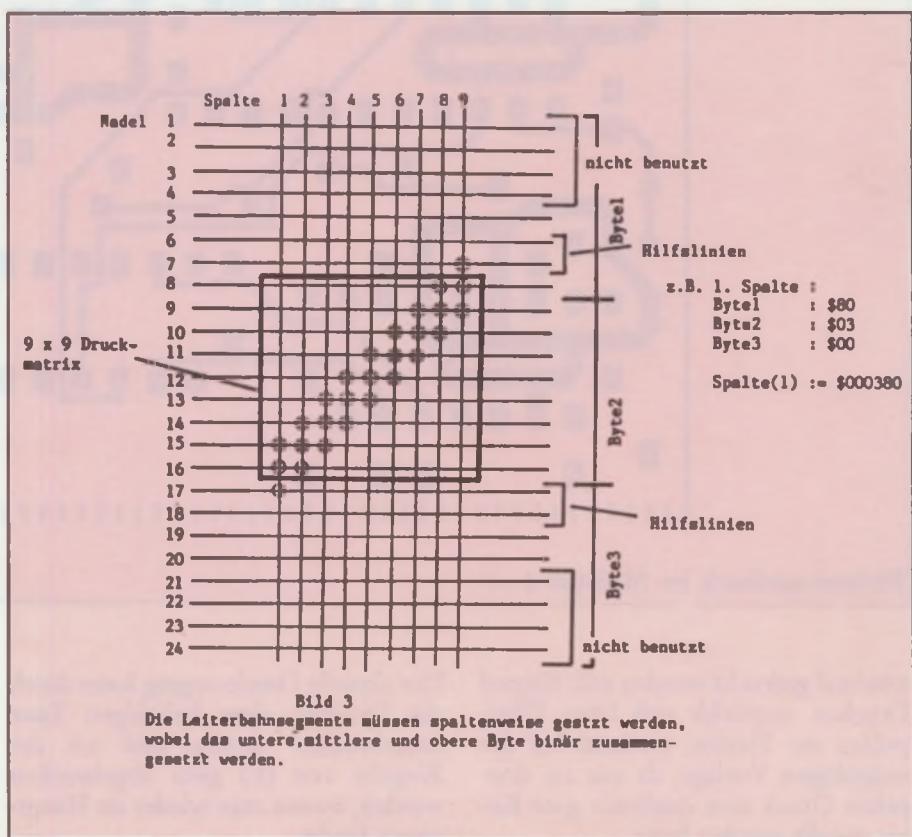
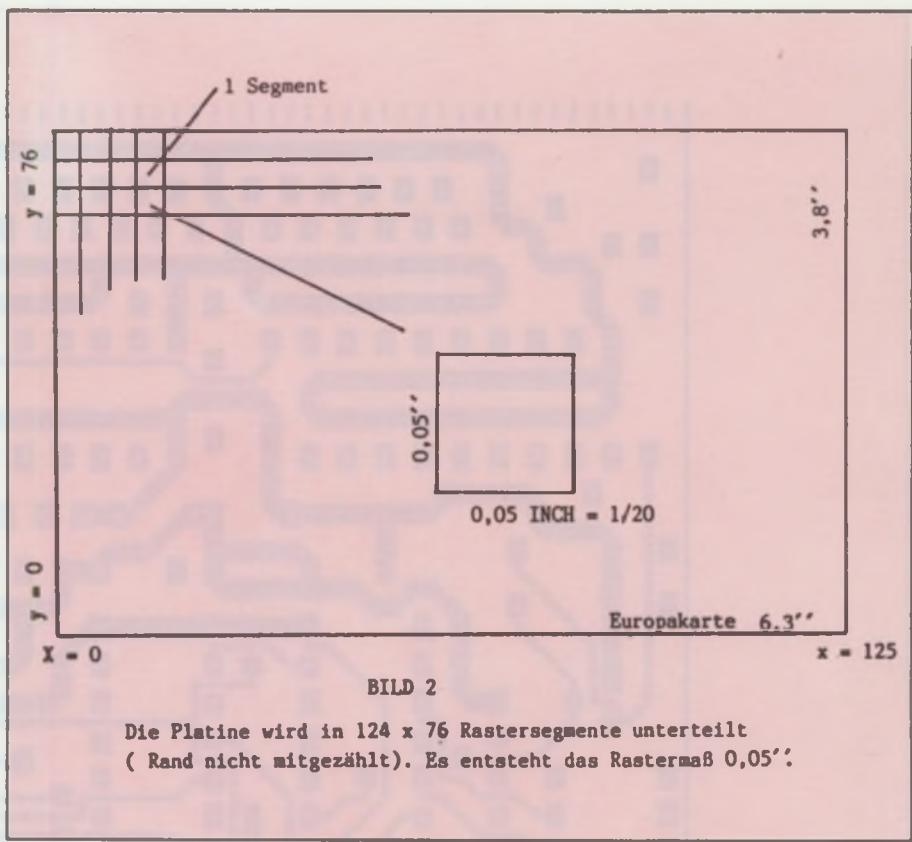
Um notwendige Überlappungen an den Ecken zu erreichen, benötigt man jedoch 13 (bzw. 24 in der Vergrößerung) waagerechte Zeilen. Bei dem 1 : 1-Ausdruck werden, da spaltenweise gedruckt wird, von den 24 Nadeln nur 13 wirklich benutzt. Hierbei können im Prinzip also alle Drucker mit mindestens 13 Nadeln verwendet werden, wobei sich bei anderen Druckern jedoch die Byte-Zusammensetzung der Graphikmatrizen von der hier verwendeten 3-Byte-Übertragung unterscheiden kann.

In der Procedure Init werden die jedem Segment entsprechenden Druckmatrizen erstellt, wobei jeder Spaltenwert aus drei Bytes zusammengesetzt werden muß und jedes Bit einem gesetzten Punkt entspricht (Bild 3).

Wenn Sie bis hierher alles verstanden haben, können Sie sich Ihre Druckmatrizen selbst erstellen, was z. B. bei der Größe und Form der Lötaugen von Interesse sein kann.

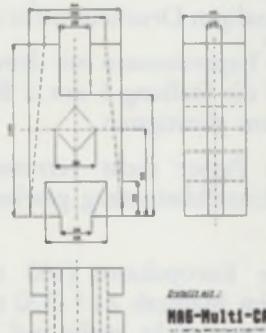
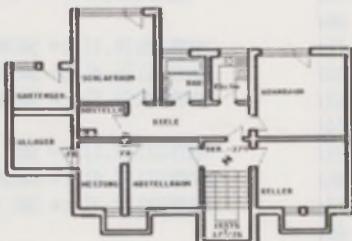
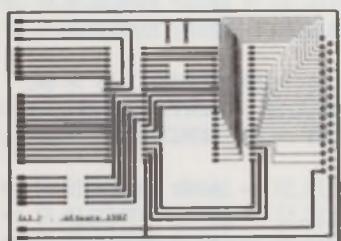
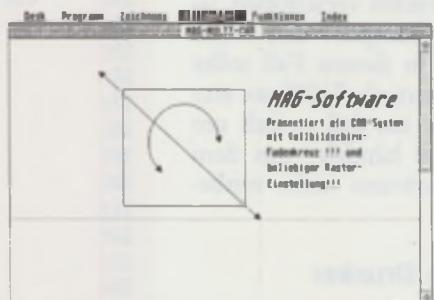
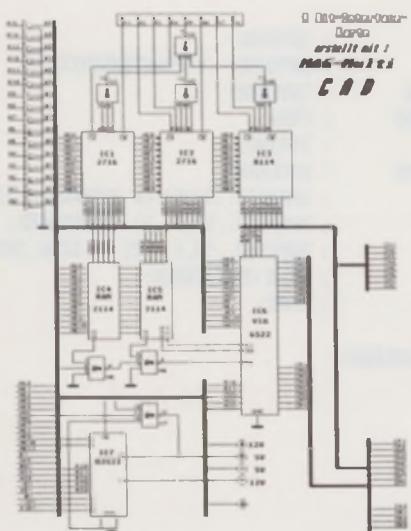
In diesem Programm werden die Lötaugen etwas in Spaltenrichtung verlängert, sofern das benachbarte Segment nicht belegt ist. Dies ist besonders interessant für größere Bohrungen als Normaldurchmesser 0,8 mm.

Um auch im Maßstab 2 : 1 mit 24 Nadeln und optimaler Qualität drucken zu können, muß die Punktematrix neu erstellt werden. Bei einfacher Umrechnung der 1 : 1-Matrix würden die 24 Nadeln nicht ausreichen, zudem würden unschöne Schrägen entstehen. Die einfachste Lösung ist eine neue 18 x 18-Punktmatrix mit 6 Hilfslinien. Die Matrizen dazu werden ebenfalls in der Procedure-Init definiert, wobei



HAG-Software

HAG - Houti - CAD



- MAG-MULTI-CAD FOR ALLE ATARI ST (260 ST, 520 ST, 1040 ST) MIT MONOCHROME MONITOR.
- EIN ECHTES CAD-SYSTEM MIT PROFESSIONELLEM VOLLBILDSCHIRMFADENKREUZ UND PUNKTWEISE BELIEBIGER RASTEREINSTELLUNG. • VOLLE WINDOW-MAUSE-STEUERUNG. • ZEICHENGRÖÙE BIS DIN A4. • EINFACHSTE DRUCKERANPASSUNG AN FAST ALLE MATRIXDRUCKER. (FOR STAR NL-10 BEREITS VORHANDEN). • AUSDRUCK IN BELIEBIG WAHLBARER QUALITÄT MÖGLICH. • UMFANGREICHE BILDTEILOOPERATIONEN: DREHEN, VERSchieBEN, LUPE,..... • LEICHT AUFZUBAUENDE BAUTEILEBIBLIOTHEKEN. BELIEBIGE BILDSCHIRMTEILE KÖNNEN GEspeICHERT UND WIEDERGEgeben WERDEN. • BIBLIOTHEK FOR ELEKTROTECHNIK BEREITS VORHANDEN. • FREI WAHLBARE TEXT-, LINIEN-, RASTER-, FULL-MUSTER-, KOPIER- UND RADIERINDEXEINSTELLUNGEN. • 10 PUNKTE DIE FOR ECHTES CAD SPRECHEN!!! • DISKETTE UND AUSFOHRLICHES DEUTSCHES HANDBUCH SOWIE BAUTEILEBIBLIOTHEK ELEKTRO-TECHNIK NUR

DM 149,- • HAG-Software, SCHWARZWALDRING 49, 7505 ETTLINGEN 4. 000

TELEFON 07243/28406

Listing

jetzt aber für die drei Bytes einer Spalte ein long_integer Datentyp (4 byte) benutzt wird, was zwar mehr Speicherplatz verbraucht, die Übersetzung in Graphikpunkte aber vereinfacht (vergl. Procedure M1 und M2).

Eine Besonderheit trat hier beim CCD-Compiler auf: Wird einer long_integer-Variablen ein Datenwort der Form \$00fxxx zugewiesen und wird sie dann um 16 Bit nach rechts verschoben, so interpretiert der Compiler dies falsch (aus 00 wird ff). In diesem Fall sollte man das Datenwort als \$100fxxx eingeben, damit klar ist, daß es sich um einen 4-Byte-Wert handelt, von dem das erste Byte sowieso nicht mitbenutzt wird.

Einstellung am Drucker

Um beim Druck einen guten schwarz-weiß-Kontrast zu erreichen, muß die Andruckkraft des Druckers (copy control lever) optimal eingestellt sein. Ist der Druckkopf zu dicht am Papier, entstehen bei sehr dicht liegenden Leiterbahnen durch den Transport des Farbbandes Streifen. Ist der Kopf zu weit entfernt, reicht die Druckqualität trotz zweimaligen Druckens nicht aus.

Bei meinen Experimenten mit dem P6 erwies sich die Stellung 5 mit 2 Blatt Papier als am günstigsten.

Damit das Papier nicht verrutscht, muß mit Einzelblatteinzug gearbeitet werden.

Eine ganze Europakarte (160 mm lang) paßt im Maßstab 2 : 1 (320 mm lang) allerdings nicht mehr auf ein DIN A4-Blatt (< 300 mm). Sie müssen sich dann längeres Papier besorgen. Qualitätsendlospapier mit dem Einzelblatteinzug bedrucken oder einfach großformatigeres Papier falten (bei schmalem Drucker).

Falls Sie wider Erwarten weiße Streifen (wie beim Ausdruck mit Originalprogramm und 9-Nadeldrucker) in Ihren Leiterbahnen finden, weist dies auf einen Fehler an Ihrem Druckkopf hin.

Insbesondere im Maßstab 2 : 1 werden alle 24 Nadeln benutzt; Sie können dieses Programm 'by the way' auch als Test für Ihren Drucker verwenden.

G. Stresing

```
1: PROGRAM PLTDRUCK;
2:
3: (* PROGRAMM ZUM AUSDRUCKEN DER MIT PLATINE ST ERSTELLTEN PLATTINENFILES
4: *.PLT . VERSION: 2/MW 2/87
5:
6: MASSSTAB 1 : 1 ODER 2 : 1 G. STRESING *)
7:
8:
9: CONST
10: XWEITE = 125;
11: YWEITE = 77;
12:
13: VAR
14: MASS : INTEGER;
15: XMATR, YMATR : INTEGER; (* PUNKTEMATRIX *)
16: XPOS, YPOS, I, INDEX : INTEGER;
17: ANT, SEITE, ABANT, DD : CHAR;
18: FNAME : STRING;
19: FILEDA, ENDE, ZWEITE : BOOLEAN;
20: PLATINE : ARRAY[0..9985] OF INTEGER; (*19970/2*)
21: MATRIX1 : ARRAY[0..50,1..9] OF INTEGER;
22: MATRIX2 : ARRAY[0..50,1..18] OF LONG_INTEGER;
23: PFILE : FILE OF INTEGER;
24: DRUCK : TEXT;
25:
26: PROCEDURE IO_CHECK(A:BOOLEAN);
27: EXTERNAL;
28:
29: PROCEDURE INITM1;
30: VAR K,J : INTEGER;
31:
32: BEGIN
33: FILEDA := FALSE;
34: IO_CHECK(FALSE);
35:
36: (* MATRIZEN FÜR M 1:1 *)
37: FOR K := 0 TO 5 DO
38: FOR J := 1 TO 9 DO
39: MATRIX1[K,J] := 0;
40:
41: MATRIX1[6,1] := $0380; MATRIX1[6,2] := $0380; MATRIX1[6,3] := $0380;
42: MATRIX1[6,4] := $0380; MATRIX1[6,5] := $0380; MATRIX1[6,6] := $0380;
43: MATRIX1[6,7] := $0380; MATRIX1[6,8] := $0380; MATRIX1[6,9] := $0380;
44:
45: MATRIX1[7,1] := $0; MATRIX1[7,2] := $0; MATRIX1[7,3] := $0;
46: MATRIX1[7,4] := $01FF0; MATRIX1[7,5] := $01FF0; MATRIX1[7,6] := $01FF0;
47: MATRIX1[7,7] := $0; MATRIX1[7,8] := $0; MATRIX1[7,9] := $0;
48:
49: MATRIX1[8,1] := $0078; MATRIX1[8,2] := $00F0; MATRIX1[8,3] := $01E0;
50: MATRIX1[8,4] := $03C0; MATRIX1[8,5] := $0780; MATRIX1[8,6] := $0F00;
51: MATRIX1[8,7] := $1E00; MATRIX1[8,8] := $3C00; MATRIX1[8,9] := $7800;
52:
53: MATRIX1[9,1] := $7800; MATRIX1[9,2] := $3C00; MATRIX1[9,3] := $1E00;
54: MATRIX1[9,4] := $0F00; MATRIX1[9,5] := $0780; MATRIX1[9,6] := $03C0;
55: MATRIX1[9,7] := $01E0; MATRIX1[9,8] := $00F0; MATRIX1[9,9] := $0078;
56:
57: MATRIX1[13,1] := $0380; MATRIX1[13,2] := $0380; MATRIX1[13,3] := $0380;
58: MATRIX1[13,4] := $1F80; MATRIX1[13,5] := $1F80; MATRIX1[13,6] := $1F80;
59: MATRIX1[13,7] := $0; MATRIX1[13,8] := $0; MATRIX1[13,9] := $0;
60:
61: MATRIX1[12,1] := $0; MATRIX1[12,2] := $0; MATRIX1[12,3] := $0;
62: MATRIX1[12,4] := $1F80; MATRIX1[12,5] := $1F80; MATRIX1[12,6] := $1F80;
63: MATRIX1[12,7] := $0380; MATRIX1[12,8] := $0380; MATRIX1[12,9] := $0380;
64:
65: MATRIX1[11,1] := $0; MATRIX1[11,2] := $0; MATRIX1[11,3] := $0;
66: MATRIX1[11,4] := $03F0; MATRIX1[11,5] := $03F0; MATRIX1[11,6] := $03F0;
67: MATRIX1[11,7] := $0380; MATRIX1[11,8] := $0380; MATRIX1[11,9] := $0380;
68:
69: MATRIX1[10,1] := $0380; MATRIX1[10,2] := $0380; MATRIX1[10,3] := $0380;
70: MATRIX1[10,4] := $03F0; MATRIX1[10,5] := $03F0; MATRIX1[10,6] := $03F0;
71: MATRIX1[10,7] := $0; MATRIX1[10,8] := $0; MATRIX1[10,9] := $0;
72:
```

Er hat versucht, mit seiner Textverarbeitung zu rechnen...



BECKERtext ST Textverarbeitung, wie sie sein sollte.

Man brauchte eben eine Textverarbeitung, die nicht nur souverän mit Buchstaben, Wörtern und Textblöcken jonglieren kann, sondern auch mit Zahlen umzugehen weiß. Komfortables Rechnen im Text, nicht nur spalten-, sondern auch zeilenweise, mit bis zu 6 Nachkommastellen bei 10stelliger Genauigkeit - für BECKERtext ST ein Leichtes. Zudem unterstützen Dezimaltabulatoren die Lesbarkeit - bei Tabellen nahezu unverzichtbar.

Möchte man zusätzlich noch Abbildungen verwenden, aktiviert man einfach BTNSNAP. So lassen sich mit BECKERtext ST aus fast jedem Programm die gewünschten Bildschirmausschnitte als Datei abspeichern und später an entsprechender Stelle im Text ausdrucken. Bei Farbgrafiken erfolgt automatisch

eine farbgerechte Grautonumsetzung. Klingt einfach? Ist es auch - wie alles bei BECKERtext ST. Schließlich ist diese leistungsfähige Textverarbeitung GEM- und mausgesteuert, wobei wichtige Befehle zusätzlich auch über Tastendruck angewählt werden können. Selbst bei der mühseligen, aber notwendigen Korrekturarbeit bietet BECKERtext ST optimale Hilfe. Wahlweise ONLINE während des Schreibens oder nachträglich überprüft das eingebaute Lexikon den Text auf Rechtschreibung. Individuell erweiterbar eignet sich dieses Lexikon auch für Fremdsprachen. Mehrspaltige Druckausgabe mit bis zu 5 Spalten, automatische Silbentrennung, bis zu 999 Zeichen pro Zeile bei horizontalem Scrolling, schnelle

Direktformatierung und Formulare als nicht überschreibbare Eingabemaske sind weitere, hervorstechende Features. Dazu viel Produktpflege mit Liebe zum Detail von 128 zusätzlichen Sonderzeichen über Dezimaltabulatoren bis hin zu ausgeklügelten Druckeranpassungen. Bei alledem ist BECKERtext ST nicht kopierge-schützt und kostet nur DM 199,-.

DATA BECKER
Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (0211) 310010

BESTELL-COUPOON

Einsenden an:

DATA BECKER · Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1
Bitte senden Sie mir:

per Nachnahme

Name

Straße

Ort

ST 57

zzgl. DM 5,- Versandkosten
 Verrechnungsscheck liegt bei

Listing

```

73: MATRIX1[15,1] := $7800; MATRIX1[15,2] := $C000; MATRIX1[15,3] := $1E00; MATRIX1[29,5] := $1F80; MATRIX1[29,6] := $1F80;
74: MATRIX1[15,4] := $0F80; MATRIX1[15,5] := $0780; MATRIX1[15,6] := $0380; MATRIX1[29,7] := $0380; MATRIX1[29,8] := $0380;
75: MATRIX1[15,7] := $0380; MATRIX1[15,8] := $0380; MATRIX1[15,9] := $0380; MATRIX1[28,1] := $0; MATRIX1[28,3] := $0;
76: MATRIX1[14,1] := $9078; MATRIX1[14,2] := $0000; MATRIX1[14,3] := $0120; MATRIX1[28,4] := $1FF0; MATRIX1[28,5] := $1FF0;
77: MATRIX1[14,4] := $03ED; MATRIX1[14,5] := $03C0; MATRIX1[14,6] := $0380; MATRIX1[28,6] := $0380; MATRIX1[28,8] := $0380;
78: MATRIX1[14,7] := $0380; MATRIX1[14,8] := $0380; MATRIX1[14,9] := $0380; MATRIX1[28,7] := $0380; MATRIX1[28,9] := $0380;
79: MATRIX1[20,1] := $7800; MATRIX1[20,2] := $3C00; MATRIX1[20,3] := $1E00; MATRIX1[27,1] := $0380; MATRIX1[27,3] := $0380;
80: MATRIX1[20,4] := $0FF0; MATRIX1[20,5] := $07F0; MATRIX1[20,6] := $03F0; MATRIX1[27,4] := $03F0; MATRIX1[27,5] := $03F0;
81: MATRIX1[20,7] := $0; MATRIX1[20,8] := $0; MATRIX1[20,9] := $0; MATRIX1[27,6] := $03F0; MATRIX1[27,8] := $03F0; MATRIX1[27,9] := $03F0;
82: MATRIX1[21,1] := $0; MATRIX1[21,2] := $0; MATRIX1[21,3] := $0; MATRIX1[21,4] := $03F0; MATRIX1[21,5] := $07F0; MATRIX1[21,6] := $0FF0;
83: MATRIX1[21,7] := $1E00; MATRIX1[21,8] := $3C00; MATRIX1[21,9] := $7800; MATRIX1[31,1] := $0; MATRIX1[31,3] := $0;
84: MATRIX1[19,1] := $0380; MATRIX1[19,2] := $0380; MATRIX1[19,3] := $0380; MATRIX1[31,4] := $0; MATRIX1[31,6] := $1FF0;
85: MATRIX1[19,4] := $0380; MATRIX1[19,5] := $03C0; MATRIX1[19,6] := $03C0; MATRIX1[31,5] := $1FF0; MATRIX1[31,7] := $1FF0;
86: MATRIX1[19,7] := $0120; MATRIX1[19,8] := $00F0; MATRIX1[19,9] := $0078; MATRIX1[31,8] := $0; MATRIX1[31,9] := $0;
87: MATRIX1[18,1] := $0380; MATRIX1[18,2] := $0380; MATRIX1[18,3] := $0380; MATRIX1[33,1] := $1FF0; MATRIX1[33,3] := $1FF0;
88: MATRIX1[18,4] := $0380; MATRIX1[18,5] := $0780; MATRIX1[18,6] := $0FF0; MATRIX1[33,4] := $1FF0; MATRIX1[33,6] := $1FF0;
89: MATRIX1[18,7] := $1E00; MATRIX1[18,8] := $3C00; MATRIX1[18,9] := $7800; MATRIX1[33,5] := $1FF0; MATRIX1[33,7] := $1FF0;
90: MATRIX1[16,1] := $90018; MATRIX1[16,2] := $00F0; MATRIX1[16,3] := $0120; MATRIX1[33,8] := $1FF0; MATRIX1[33,9] := $1FF0;
91: MATRIX1[16,4] := $1C00; MATRIX1[16,5] := $1F80; MATRIX1[16,6] := $1FF0; MATRIX1[32,1] := $01FF0; MATRIX1[32,2] := $1FF0; MATRIX1[33,1] := $1FF0;
92: MATRIX1[16,7] := $0; MATRIX1[16,8] := $0; MATRIX1[16,9] := $0; MATRIX1[32,4] := $01FF0; MATRIX1[32,5] := $01FF0; MATRIX1[33,4] := $1FF0;
93: MATRIX1[17,1] := $0; MATRIX1[17,2] := $0; MATRIX1[17,3] := $0; MATRIX1[32,6] := $01FF0; MATRIX1[32,7] := $01FF0; MATRIX1[33,6] := $1FF0;
94: MATRIX1[17,4] := $1FF0; MATRIX1[17,5] := $1FF0; MATRIX1[17,6] := $1FF0; MATRIX1[32,8] := $01FF0; MATRIX1[32,9] := $01FF0;
95: MATRIX1[17,7] := $0120; MATRIX1[17,8] := $00F0; MATRIX1[17,9] := $0078; MATRIX1[34,1] := $0010; MATRIX1[34,2] := $0030; MATRIX1[34,3] := $0070;
96: MATRIX1[22,1] := $0FF0; MATRIX1[22,2] := $1FF0; MATRIX1[22,3] := $1FF0; MATRIX1[34,4] := $00FF0; MATRIX1[34,5] := $003F0; MATRIX1[34,6] := $001F0;
97: MATRIX1[22,4] := $1C00; MATRIX1[22,5] := $1B30; MATRIX1[22,6] := $1C10; MATRIX1[34,7] := $007F0; MATRIX1[34,8] := $007F0; MATRIX1[34,9] := $007F0;
98: MATRIX1[22,7] := $1FF0; MATRIX1[22,8] := $1FF0; MATRIX1[22,9] := $1FF0; MATRIX1[35,1] := $1000; MATRIX1[35,2] := $1800; MATRIX1[35,3] := $1C00;
99: MATRIX1[35,4] := $1D00; MATRIX1[35,5] := $1FF0; MATRIX1[35,6] := $1FF0; MATRIX1[35,7] := $1FF0; MATRIX1[35,8] := $1FF0; MATRIX1[35,9] := $1FF0;
100: MATRIX1[17,1] := $0; MATRIX1[17,2] := $0; MATRIX1[17,3] := $0; MATRIX1[36,1] := $1FF0; MATRIX1[36,2] := $1FF0; MATRIX1[37,1] := $1FF0; MATRIX1[37,2] := $1FF0; MATRIX1[37,3] := $1FF0;
101: MATRIX1[17,4] := $1FF0; MATRIX1[17,5] := $1FF0; MATRIX1[17,6] := $1FF0; MATRIX1[36,4] := $1FF0; MATRIX1[36,5] := $1FF0; MATRIX1[36,6] := $1FF0; MATRIX1[37,4] := $03F0; MATRIX1[37,5] := $03F0; MATRIX1[37,6] := $03F0;
102: MATRIX1[17,7] := $0120; MATRIX1[17,8] := $00F0; MATRIX1[17,9] := $0078; MATRIX1[37,7] := $0070; MATRIX1[37,8] := $0030; MATRIX1[37,9] := $0010;
103: MATRIX1[23,1] := $0; MATRIX1[23,2] := $0; MATRIX1[23,3] := $0; MATRIX1[38,1] := $0; MATRIX1[38,2] := $0; MATRIX1[38,3] := $0;
104: MATRIX1[23,4] := $1C00; MATRIX1[23,5] := $1FF0; MATRIX1[23,6] := $1FF0; MATRIX1[38,4] := $0; MATRIX1[38,5] := $0; MATRIX1[38,6] := $0; MATRIX1[38,7] := $0; MATRIX1[38,8] := $0; MATRIX1[38,9] := $0;
105: MATRIX1[23,7] := $0; MATRIX1[23,8] := $0; MATRIX1[23,9] := $0; MATRIX1[38,1] := $0; MATRIX1[38,2] := $0; MATRIX1[38,3] := $0;
106: MATRIX1[24,1] := $0FF0; MATRIX1[24,2] := $1FF0; MATRIX1[24,3] := $1FF0; MATRIX1[38,4] := $0; MATRIX1[38,5] := $0; MATRIX1[38,6] := $0; MATRIX1[38,7] := $0; MATRIX1[38,8] := $0; MATRIX1[38,9] := $0;
107: MATRIX1[24,7] := $1FF0; MATRIX1[24,8] := $1FF0; MATRIX1[24,9] := $1FF0; MATRIX1[39,1] := $0; MATRIX1[39,2] := $0; MATRIX1[39,3] := $0;
108: MATRIX1[25,1] := $1FF0; MATRIX1[25,2] := $1FF0; MATRIX1[25,3] := $1FF0; MATRIX1[39,4] := $0; MATRIX1[39,5] := $0; MATRIX1[39,6] := $0; MATRIX1[39,7] := $0; MATRIX1[39,8] := $0; MATRIX1[39,9] := $0;
109: MATRIX1[25,4] := $1C00; MATRIX1[25,5] := $1FF0; MATRIX1[25,6] := $1FF0; MATRIX1[40,1] := $0; MATRIX1[40,2] := $0; MATRIX1[40,3] := $0;
110: MATRIX1[25,7] := $0; MATRIX1[25,8] := $0; MATRIX1[25,9] := $0; MATRIX1[40,4] := $0; MATRIX1[40,5] := $0; MATRIX1[40,6] := $0; MATRIX1[40,7] := $0; MATRIX1[40,8] := $0; MATRIX1[40,9] := $0;
111: MATRIX1[25,1] := $0; MATRIX1[25,2] := $0; MATRIX1[25,3] := $0; MATRIX1[41,1] := $0; MATRIX1[41,2] := $0; MATRIX1[41,3] := $0;
112: MATRIX1[25,4] := $1C00; MATRIX1[25,5] := $1FF0; MATRIX1[25,6] := $1FF0; MATRIX1[41,4] := $0; MATRIX1[41,5] := $0; MATRIX1[41,6] := $0; MATRIX1[41,7] := $0; MATRIX1[41,8] := $0; MATRIX1[41,9] := $0;
113: MATRIX1[25,7] := $0; MATRIX1[25,8] := $0; MATRIX1[25,9] := $0; MATRIX1[42,1] := $0; MATRIX1[42,2] := $0; MATRIX1[42,3] := $0;
114: MATRIX1[25,1] := $0; MATRIX1[25,2] := $0; MATRIX1[25,3] := $0; MATRIX1[42,4] := $0; MATRIX1[42,5] := $0; MATRIX1[42,6] := $0; MATRIX1[42,7] := $0; MATRIX1[42,8] := $0; MATRIX1[42,9] := $0;
115: MATRIX1[25,4] := $1C00; MATRIX1[25,5] := $1FF0; MATRIX1[25,6] := $1FF0; MATRIX1[43,1] := $0; MATRIX1[43,2] := $0; MATRIX1[43,3] := $0;
116: MATRIX1[25,7] := $0; MATRIX1[25,8] := $0; MATRIX1[25,9] := $0; MATRIX1[43,4] := $0; MATRIX1[43,5] := $0; MATRIX1[43,6] := $0; MATRIX1[43,7] := $0; MATRIX1[43,8] := $0; MATRIX1[43,9] := $0;
117: MATRIX1[26,1] := $0380; MATRIX1[26,2] := $0380; MATRIX1[26,3] := $0380; MATRIX1[44,1] := $0; MATRIX1[44,2] := $0; MATRIX1[44,3] := $0;
118: MATRIX1[26,4] := $1FF0; MATRIX1[26,5] := $1FF0; MATRIX1[26,6] := $1FF0; MATRIX1[44,4] := $1FF0; MATRIX1[44,5] := $1FF0;
119: MATRIX1[26,7] := $0; MATRIX1[26,8] := $0; MATRIX1[26,9] := $0; MATRIX1[45,1] := $0; MATRIX1[45,2] := $0; MATRIX1[45,3] := $0;
120: MATRIX1[26,1] := $0380; MATRIX1[26,2] := $0380; MATRIX1[26,3] := $0380; MATRIX1[45,4] := $0380; MATRIX1[45,5] := $0380;
121: MATRIX1[26,7] := $1FF0; MATRIX1[45,7] := $1FF0; MATRIX1[45,8] := $3C00; MATRIX1[45,9] := $7800;
122: MATRIX1[26,1] := $0; MATRIX1[26,2] := $0; MATRIX1[26,3] := $0; MATRIX1[46,1] := $0; MATRIX1[46,2] := $0; MATRIX1[46,3] := $0;
123: MATRIX1[26,7] := $0; MATRIX1[26,8] := $0; MATRIX1[26,9] := $0; MATRIX1[46,4] := $1FF0; MATRIX1[46,5] := $1FF0;
124: MATRIX1[29,1] := $0380; MATRIX1[29,2] := $0380; MATRIX1[29,3] := $0380; MATRIX1[47,1] := $0; MATRIX1[47,2] := $0; MATRIX1[47,3] := $0;
125: MATRIX1[29,7] := $0380; MATRIX1[29,8] := $0380; MATRIX1[29,9] := $0380;

```

BESTSELLER



Das erste Buch zum ATARI ST ist für viele das wichtigste. Denn der richtige Einstieg garantiert später die volle Nutzung dieses Superrechners. ATARI ST für Einsteiger ist eine leichtverständliche Einführung in Handhabung, Einsatz und Programmierung Ihres ST: Von der Tastatur und der Maus hin zum Desktop bis zum ersten BASIC-Befehl und schließlich zu ganzen Programmen. Die Autoren zeigen Ihnen den Weg zum Erfolg mit Ihrem neuen Rechner.

ATARI ST für Einsteiger
262 Seiten, DM 29,-



GFA-BASIC lernen einmal anders. Schrift werden Ihnen anhand eines Supergrafikprogramms alle Befehle – auch die der Version 2.0 – erklärt und vermittelt. Mit all den nötigen Tips und Tricks, wie z. B. Rastertechnik, System Calls, Window- und Objektprogrammierung. Neben einem ausführlichen Einsteigerfeil und einer kompletten Befehlsübersicht bietet das Buch noch etwas ganz Besonderes: Eine detaillierte Beschreibung des GFA-Compilers.
Das große GFA-BASIC-Buch
Hardcover, 574 Seiten, DM 49,-



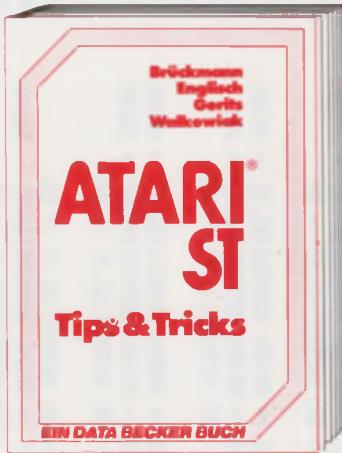
Das Informationspaket zum ATARI ST. Geschnürt vom bewährten INTERN-Team Gerits, Englisch, Brückmann. Ein paar Stichworte aus dem Inhalt: Der 68000-Prozessor, der I/O-Controller MFP 68901, der Soundchip YM-2149, alles über die Schnittstellen des ST und XBIOS, kommentiertes BIOS-Listing, wichtige Systemadressen, MIDI-Interface, Grafikauflau – dieser kleine Ausschnitt reicht sicher, um klarzumachen: Das ist Pflichtlektüre für ST-Profis.
ATARI ST Intern
Hardcover, 506 Seiten, DM 69,-



68000-Assembler – der Schlüssel zur Programmierung der spektakulärsten Effekte und der leistungsfähigsten Programme auf dem ATARI ST. Dieses Buch zeigt Ihnen, wie Sie Ihren ST mit Maschinensprache voll ausnutzen können: Verwendung von Systemroutinen, Bitmanipulationen, Rekursion, Stacks, Einbinden von Assemblerroutinen in Hochsprachen – vom ersten Schritt bis hin zum echten Einsatz von Maschinensprache: Dieses Buch begleitet Sie.
ATARI ST Maschinensprache
334 Seiten, DM 39,-



ATARI ST GEM – ein schlichter, präziser Titel für ein Buch, das alles bietet, was es zu GEM zu sagen gibt: Systemaufrufe aus GFA-BASIC, C und Assembler, Erstellung eigener GEM-Bindings, Aufbau der Ressourcen, Programmierung von Slider-Objekten, Aufbau eines eigenen Desktop und vor allen Dingen: ein komplett kommentiertes VDI-Listing sowie ein kommentiertes Listing ausgewählter AES-Funktionen. Am Ende liegt Ihnen das ganze Betriebssystem zu Füßen.
ATARI ST GEM
Hardcover, 691 Seiten, DM 69,-



Randvoll mit guten Ideen: Das ist unser Tips und Tricks zum ATARI ST. Sie suchen einen Druckerspooler? In diesem Buch finden Sie ihn. Sie brauchen eine Farb-Hardcopy-Routine? Bitte schön. Eine RAM-Disk anlegen? Nichts leichter als das. Viele neue Routinen, die problemlos in eigene Programme eingebunden werden können, warten nur darauf, daß Sie sie ausprobieren.
ATARI ST Tips & Tricks
Hardcover, 352 Seiten, DM 49,-

DATA BECKER

Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf · Tel. (0211) 310010

BESTELL-COUPE
Einsenden an: DATA BECKER · Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1
Bitte senden Sie mir: per Nachnahme zzgl. DM 5,- Versandkosten
 per Nachnahme Verrechnungsscheck liegt bei
Name: _____ Straße: _____ Ort: _____
ST 57

Listing

```

283: MATRIX2[16, 10] :=$1FFF00; MATRIX2[16, 11] :=$1FFF800;
284: MATRIX2[16, 13] :=$000000; MATRIX2[16, 14] :=$000000; MATRIX2[16, 15] :=$000000;
285: MATRIX2[16, 16] :=$000000; MATRIX2[16, 17] :=$000000;
286: MATRIX2[17, 1] :=$000000; MATRIX2[17, 2] :=$000000; MATRIX2[17, 3] :=$1FFF8;
287: MATRIX2[17, 4] :=$1FFF8; MATRIX2[17, 5] :=$1FFF8; MATRIX2[17, 6] :=$1FFF8;
288: MATRIX2[17, 7] :=$1FFF8; MATRIX2[17, 8] :=$1FFF8; MATRIX2[17, 9] :=$1FFF8;
289: MATRIX2[17, 10] :=$1FFF8; MATRIX2[17, 11] :=$1FFF8; MATRIX2[17, 12] :=$1FFF8;
290: MATRIX2[17, 13] :=$1FFF8; MATRIX2[17, 14] :=$1FFF8; MATRIX2[17, 15] :=$1FFF8;
291: MATRIX2[17, 16] :=$1FFF8; MATRIX2[17, 17] :=$1FFF8;
292: MATRIX2[18, 1] :=$007E00; MATRIX2[18, 2] :=$007E00; MATRIX2[18, 3] :=$007E00;
293: MATRIX2[18, 4] :=$007E00; MATRIX2[18, 5] :=$007E00; MATRIX2[18, 6] :=$007E00;
294: MATRIX2[18, 7] :=$007E00; MATRIX2[18, 8] :=$007E00; MATRIX2[18, 9] :=$007E00;
295: MATRIX2[18, 10] :=$007E00; MATRIX2[18, 11] :=$01FC00; MATRIX2[18, 12] :=$01FC00;
296: MATRIX2[18, 13] :=$01FC00; MATRIX2[18, 14] :=$01FC00; MATRIX2[18, 15] :=$1FC000;
297: MATRIX2[18, 16] :=$1FC000; MATRIX2[18, 17] :=$1FC000;
298: MATRIX2[19, 1] :=$000000; MATRIX2[19, 2] :=$000000; MATRIX2[19, 3] :=$000000;
299: MATRIX2[19, 4] :=$000000; MATRIX2[19, 5] :=$000000; MATRIX2[19, 6] :=$000000;
300: MATRIX2[19, 7] :=$000000; MATRIX2[19, 8] :=$000000; MATRIX2[19, 9] :=$000000;
301: MATRIX2[19, 10] :=$000000; MATRIX2[19, 11] :=$000000; MATRIX2[19, 12] :=$000000;
302: MATRIX2[19, 13] :=$000000; MATRIX2[19, 14] :=$000000; MATRIX2[19, 15] :=$000000;
303: MATRIX2[19, 16] :=$000000; MATRIX2[19, 17] :=$000000; MATRIX2[19, 18] :=$000000;
304: MATRIX2[19, 19] :=$0007E00; MATRIX2[19, 20] :=$0007E00; MATRIX2[19, 21] :=$0007E00;
305: MATRIX2[19, 22] :=$0007E00; MATRIX2[19, 23] :=$0007E00; MATRIX2[19, 24] :=$0007E00;
306: MATRIX2[19, 25] :=$0007E00; MATRIX2[19, 26] :=$0007E00; MATRIX2[19, 27] :=$0007E00;
307: MATRIX2[19, 28] :=$0007E00; MATRIX2[19, 29] :=$0007E00; MATRIX2[19, 30] :=$0007E00;
308: MATRIX2[20, 1] :=$1FFF00; MATRIX2[20, 2] :=$1FFF00; MATRIX2[20, 3] :=$3F8000;
309: MATRIX2[20, 4] :=$1FC000; MATRIX2[20, 5] :=$0F8000; MATRIX2[20, 6] :=$07F8000;
310: MATRIX2[20, 7] :=$03FFF; MATRIX2[20, 8] :=$01FFF; MATRIX2[20, 9] :=$1000FFF;
311: MATRIX2[20, 10] :=$001FFF; MATRIX2[20, 11] :=$001FFF; MATRIX2[20, 12] :=$001FFF;
312: MATRIX2[20, 13] :=$0 ; MATRIX2[20, 14] :=$0 ; MATRIX2[20, 15] :=$0 ;
313: MATRIX2[20, 16] :=$0 ; MATRIX2[20, 17] :=$0 ; MATRIX2[20, 18] :=$0 ;
314: MATRIX2[21, 1] :=$1FFF000; MATRIX2[21, 2] :=$1FFF000; MATRIX2[21, 3] :=$1FFF8000;
315: MATRIX2[21, 4] :=$1FC000; MATRIX2[21, 5] :=$01FC000; MATRIX2[21, 6] :=$1FFF8000;
316: MATRIX2[21, 7] :=$1FFF8; MATRIX2[21, 8] :=$1FFF8; MATRIX2[21, 9] :=$1FFF8;
317: MATRIX2[21, 10] :=$1FFF8; MATRIX2[21, 11] :=$01FFF; MATRIX2[21, 12] :=$1000FFF;
318: MATRIX2[21, 13] :=$1DE7F8; MATRIX2[21, 14] :=$1FFF8; MATRIX2[21, 15] :=$1FFF8;
319: MATRIX2[21, 16] :=$1FFF8; MATRIX2[21, 17] :=$1FFF8; MATRIX2[21, 18] :=$1FFF8;
320: MATRIX2[21, 19] :=$0 ; MATRIX2[21, 20] :=$0 ; MATRIX2[21, 21] :=$0 ;
321: MATRIX2[22, 1] :=$1FFF8; MATRIX2[22, 2] :=$1FFF8; MATRIX2[22, 3] :=$1FFF8;
322: MATRIX2[22, 4] :=$1FFF8; MATRIX2[22, 5] :=$1FFF8; MATRIX2[22, 6] :=$1FFF8;
323: MATRIX2[22, 7] :=$1FF7F8; MATRIX2[22, 8] :=$1FC3F8; MATRIX2[22, 9] :=$1FFF8;
324: MATRIX2[22, 10] :=$1FFF8; MATRIX2[22, 11] :=$1FC3F8; MATRIX2[22, 12] :=$1FFF8;
325: MATRIX2[22, 13] :=$1DE7F8; MATRIX2[22, 14] :=$1FFF8; MATRIX2[22, 15] :=$1FFF8;
326: MATRIX2[22, 16] :=$1FFF8; MATRIX2[22, 17] :=$1FFF8; MATRIX2[22, 18] :=$1FFF8;
327: MATRIX2[23, 1] :=$0 ; MATRIX2[23, 2] :=$0 ; MATRIX2[23, 3] :=$0 ;
328: MATRIX2[23, 4] :=$0 ; MATRIX2[23, 5] :=$0 ; MATRIX2[23, 6] :=$0 ;
329: MATRIX2[23, 7] :=$0 ; MATRIX2[23, 8] :=$0 ; MATRIX2[23, 9] :=$1FFF8;
330: MATRIX2[23, 10] :=$1FFF8; MATRIX2[23, 11] :=$0 ; MATRIX2[23, 12] :=$0 ;
331: MATRIX2[23, 13] :=$0 ; MATRIX2[23, 14] :=$0 ; MATRIX2[23, 15] :=$0 ;
332: MATRIX2[23, 16] :=$0 ; MATRIX2[23, 17] :=$0 ; MATRIX2[23, 18] :=$0 ;
333: MATRIX2[30, 18] :=$000000; MATRIX2[30, 17] :=$000000; MATRIX2[30, 16] :=$000000;
334:

```

Listing

```

987: MATRIX2[30, 15] :=$000000; MATRIX2[30, 14] :=$000000; MATRIX2[30, 13] :=$000000;
988: MATRIX2[0, 12] :=$000000; MATRIX2[30, 11] :=$000000; MATRIX2[30, 10] :=$1FFF8;
989: MATRIX2[30, 9] :=$1FFF8; MATRIX2[30, 8] :=$1FFF8; MATRIX2[30, 7] :=$1FFF8;
990: MATRIX2[0, 6] :=$1FFF8; MATRIX2[30, 5] :=$1FFF8; MATRIX2[30, 4] :=$1FFF8;
991: MATRIX2[30, 3] :=$1FFF8; MATRIX2[30, 2] :=$1FFF8; MATRIX2[30, 1] :=$1FFF8;
992: MATRIX2[32, 1] :=$001FFF; MATRIX2[32, 2] :=$001FFF; MATRIX2[32, 3] :=$001FFF;
993: MATRIX2[32, 4] :=$001FFF; MATRIX2[32, 5] :=$001FFF; MATRIX2[32, 6] :=$001FFF;
994: MATRIX2[32, 7] :=$001FFF; MATRIX2[32, 9] :=$001FFF; MATRIX2[32, 11] :=$001FFF;
995: MATRIX2[32, 10] :=$001FFF; MATRIX2[32, 12] :=$001FFF; MATRIX2[32, 14] :=$001FFF;
996: MATRIX2[32, 11] :=$001FFF; MATRIX2[32, 13] :=$001FFF; MATRIX2[32, 15] :=$001FFF;
997: MATRIX2[32, 16] :=$001FFF; MATRIX2[32, 17] :=$001FFF; MATRIX2[32, 18] :=$001FFF;
440: MATRIX2[33, 1] :=$1FFF800; MATRIX2[33, 2] :=$1FFF800; MATRIX2[33, 3] :=$1FFF800;
441: MATRIX2[33, 4] :=$1FFF800; MATRIX2[33, 5] :=$1FFF800; MATRIX2[33, 6] :=$1FFF800;
442: MATRIX2[33, 7] :=$1FFF800; MATRIX2[33, 8] :=$1FFF800; MATRIX2[33, 9] :=$1FFF800;
443: MATRIX2[32, 11] :=$001FFF; MATRIX2[32, 14] :=$001FFF; MATRIX2[32, 17] :=$001FFF;
444: MATRIX2[42, 7] :=$007E00; MATRIX2[42, 8] :=$007E00; MATRIX2[42, 9] :=$007E00;
445: MATRIX2[42, 10] :=$007E00; MATRIX2[42, 11] :=$007E00; MATRIX2[42, 12] :=$0;
446: MATRIX2[42, 13] :=$0; MATRIX2[42, 14] :=$0; MATRIX2[42, 15] :=$0;
447: MATRIX2[42, 16] :=$0; MATRIX2[42, 17] :=$0; MATRIX2[42, 18] :=$0;
448: MATRIX2[40, 1] :=$000000; MATRIX2[40, 2] :=$000000; MATRIX2[40, 3] :=$000000;
449: MATRIX2[40, 4] :=$000000; MATRIX2[40, 5] :=$000000; MATRIX2[40, 6] :=$000000;
450: MATRIX2[40, 7] :=$001FFF; MATRIX2[40, 8] :=$3FFF8; MATRIX2[40, 9] :=$1FFF8;
451: MATRIX2[40, 10] :=$3FFF8; MATRIX2[40, 11] :=$3FFF8; MATRIX2[40, 12] :=$1FFF8;
452: MATRIX2[40, 13] :=$000000; MATRIX2[40, 14] :=$000000; MATRIX2[40, 15] :=$000000;
453: MATRIX2[40, 16] :=$000000; MATRIX2[40, 17] :=$000000; MATRIX2[40, 18] :=$000000;
454: MATRIX2[44, 1] :=$000000; MATRIX2[44, 2] :=$000000; MATRIX2[44, 3] :=$000000;
455: MATRIX2[44, 4] :=$000000; MATRIX2[44, 5] :=$000000; MATRIX2[44, 6] :=$000000;
456: MATRIX2[44, 7] :=$1FFF800; MATRIX2[44, 8] :=$1FFF800; MATRIX2[44, 9] :=$1FFF800;
457: MATRIX2[44, 10] :=$1FFF800; MATRIX2[44, 11] :=$1FFF800; MATRIX2[44, 12] :=$1FFF800;
458: MATRIX2[44, 13] :=$000000; MATRIX2[44, 14] :=$000000; MATRIX2[44, 15] :=$000000;
459: MATRIX2[44, 16] :=$000000; MATRIX2[44, 17] :=$000000; MATRIX2[44, 18] :=$000000;
460: MATRIX2[34, 1] :=$000008; MATRIX2[34, 2] :=$000018; MATRIX2[34, 3] :=$000038;
461: MATRIX2[34, 4] :=$000038; MATRIX2[34, 5] :=$0000F8; MATRIX2[34, 6] :=$0001F8;
462: MATRIX2[34, 7] :=$0000F8; MATRIX2[34, 8] :=$0000F8; MATRIX2[34, 9] :=$0000F8;
463: MATRIX2[34, 10] :=$001FFF; MATRIX2[34, 11] :=$003FFF; MATRIX2[34, 12] :=$007FFF;
464: MATRIX2[34, 13] :=$1000FFF8; MATRIX2[34, 14] :=$0100FFF8; MATRIX2[34, 15] :=$0200FFF8;
465: MATRIX2[34, 16] :=$0700FFF8; MATRIX2[34, 17] :=$0FFF800; MATRIX2[34, 18] :=$1FFF88;
466: MATRIX2[35, 1] :=$100000; MATRIX2[35, 2] :=$180000; MATRIX2[35, 3] :=$1C0000;
467: MATRIX2[35, 4] :=$1E0000; MATRIX2[35, 5] :=$21F8000; MATRIX2[35, 6] :=$1F8000;
468: MATRIX2[35, 7] :=$1FF8000; MATRIX2[35, 8] :=$1FF8000; MATRIX2[35, 9] :=$1FFF800;
469: MATRIX2[35, 10] :=$1FFF800; MATRIX2[35, 11] :=$1FFF800; MATRIX2[35, 12] :=$1FFF800;
470: MATRIX2[35, 13] :=$1FFF800; MATRIX2[35, 14] :=$1FFF800; MATRIX2[35, 15] :=$1FFF800;
471: MATRIX2[35, 16] :=$1FFF800; MATRIX2[35, 17] :=$1FFF800; MATRIX2[35, 18] :=$1FFF800;
472: MATRIX2[37, 1] :=$1FFF78; MATRIX2[37, 2] :=$01FFF8; MATRIX2[37, 3] :=$07FFF8;
473: MATRIX2[37, 4] :=$03FFF8; MATRIX2[37, 5] :=$01FFF8; MATRIX2[37, 6] :=$1000FFF8;
474: MATRIX2[37, 7] :=$007FFF8; MATRIX2[37, 8] :=$003FFF8; MATRIX2[37, 9] :=$001FFF8;
475: MATRIX2[37, 10] :=$0000FFF8; MATRIX2[37, 11] :=$0000FFF8; MATRIX2[37, 12] :=$00003FFF8;
476: MATRIX2[37, 13] :=$00001FFF8; MATRIX2[37, 14] :=$00001FFF8; MATRIX2[37, 15] :=$000007FFF8;
477: MATRIX2[37, 16] :=$0000038; MATRIX2[37, 17] :=$000018; MATRIX2[37, 18] :=$000008;
478: MATRIX2[39, 1] :=$0; MATRIX2[39, 2] :=$0; MATRIX2[39, 3] :=$0;
479: MATRIX2[39, 7] :=$0; MATRIX2[39, 8] :=$0; MATRIX2[39, 9] :=$0000E000;
480: MATRIX2[39, 10] :=$001FFF800; MATRIX2[39, 11] :=$001FFF800; MATRIX2[39, 12] :=$001FFF800;
481: MATRIX2[39, 13] :=$0000FFF8; MATRIX2[39, 14] :=$00007FFF8; MATRIX2[39, 15] :=$00003FFF8;
482: MATRIX2[39, 16] :=$0001FFF8; MATRIX2[39, 17] :=$00000FFF8; MATRIX2[39, 18] :=$00000FFF8;
483: MATRIX2[43, 1] :=$FFF000; MATRIX2[43, 2] :=$7FFF000; MATRIX2[43, 3] :=$3FFF800;
484: MATRIX2[43, 4] :=$1FFF000; MATRIX2[43, 5] :=$0F8000; MATRIX2[43, 6] :=$0F7FFF8;
485: MATRIX2[43, 7] :=$0FFF800; MATRIX2[43, 8] :=$01FFF800; MATRIX2[43, 9] :=$1000FFF800;
486: MATRIX2[43, 10] :=$007FFF800; MATRIX2[43, 11] :=$007FFF800; MATRIX2[43, 12] :=$0;
487: MATRIX2[43, 13] :=$0; MATRIX2[43, 14] :=$0; MATRIX2[43, 15] :=$0;
488: MATRIX2[43, 16] :=$0; MATRIX2[43, 17] :=$0; MATRIX2[43, 18] :=$0;
489: MATRIX2[38, 1] :=$0; MATRIX2[38, 2] :=$0; MATRIX2[38, 3] :=$0;
490: MATRIX2[38, 4] :=$0; MATRIX2[38, 5] :=$0; MATRIX2[38, 6] :=$0;
491: MATRIX2[38, 7] :=$0; MATRIX2[38, 8] :=$003FFF800; MATRIX2[38, 9] :=$007FFF800;
492: MATRIX2[38, 10] :=$007FFF800; MATRIX2[38, 11] :=$007FFF800; MATRIX2[38, 12] :=$007FFF800;
493: MATRIX2[38, 13] :=$0; MATRIX2[38, 14] :=$0; MATRIX2[38, 15] :=$0;
494: END: (*INITR2*)
```



Längst ist Künstliche Intelligenz keine ferne Zukunftsvision mehr, längst haben erste KI-Programme die Forschungslabore verlassen und halten zunehmend Einzug in unser tägliches Leben. Sei es in der Freizeit in Form von Computerdenkspielen wie Türme von Hanoi, Mühle, Dame oder Schach, sei es in der Arbeitswelt als Expertensystem, Diagnose-Programm oder Roboter. Doch was steckt hinter „Künstlicher Intelligenz“? Wie arbeiten KI-Programme? ST-Besitzer, die sich mit diesen Fragen nicht nur theoretisch beschäftigen wollen, finden mit diesem Buch eine sachlich fundierte Einführung in das Brisante, aktuelle Thema. Neben der historischen Entwicklung und den verschiedenen Anwendungsbereichen Künstlicher Intelligenz lernen Sie auch gleich die Praxis kennen: Zahlreiche Beispiele intelligenter Denkspiele sowie das Expertensystem „INFOMAT“ verdeutlichen Aufbau und Struktur von KI-Programmen. Natürlich werden auch die typischen Programmiersprachen zur KI – LOGO, PROLOG und Lisp – ausführlich vorgestellt. So gibt dieses Buch umfassende Informationen zu einem Thema, das jeden angeht.

Einführung in die Künstliche Intelligenz
Hardcover, 406 Seiten, DM 49,-

Funktionsdarstellung, Businessgrafik, Spiele, CAD – kaum ein Arbeitsbereich, in dem der gezielte Einsatz anschaulicher Grafiken nicht sinnvoll erscheint. Das Supergrafikbuch zum ATARI ST zeigt jedem ST-Besitzer, wie er die Grafikfähigkeiten seines Rechners auch bei seinen Anwendungen einsetzen kann. Angefangen von den Grundlagen des VDI, GEM, AES und TOS bis hin zu speziellen, weiterführenden Problemlösungen wie Programmierung des Rasterinterrupts oder einer flackerfreien Animation findet er einfach alles, was man zum Thema Grafik auf dem ST wissen muß: GEM und Bildschirmfenster, Mausverwaltung, Farb- und Sprite-Programmierung, Grafikausgabe auf jeden Drucker, Trickfilmproduktion mit Super 8 und Video, Speicher- und Videoregister, Systemvariablen und Video-interrupts. Gleich mitgeliefert werden zahlreiche Utilities in BASIC, C und Assembler. Außerdem noch: ein kommentiertes Listing aller Line-A-Befehle. Das Supergrafikbuch – vollgepackt mit dem Know-how, das jeder engagierte ST-Besitzer braucht.

Das Supergrafikbuch
zum ATARI ST
Hardcover, inkl. Diskette,
ca. 600 Seiten, DM 69,-
erscheint ca. 5/88

BESTELL-COUPOON

Einsenden an: DATA BECKER · Merowingerstr. 30 · 4000 Düsseldorf 1
Bitte senden Sie mir: per Nachnahme zzgl. DM 5,- Versandkostencheck liegt Name Straße Ort ST 5

Listing

```

492: PROCEDURE DRUCKINT;
493: BEGIN
494:   REWRITE(DRUCK, 'PRN: ');
495:   WRITE(DRUCK, CHR(111), CHR(144)); (*INIT DRUCKER*)
496:   WRITE(DRUCK, CHR(111), '3', CHR(XMATR)); (*LINE SPACING*)
497:   WRITE(DRUCK, CHR(111), '1', CHR(18-XMATR)); (*LEFT MARGIN*)
498:   WRITE(DRUCK, CHR(111), '1', CHR(18-XMATR)); (*LEFT MARGIN*)
499: END;
500:
501: PROCEDURE DRUCKE(SETTE:CHAR; INDEX,XPOS,YPOS :INTEGER);
502: VAR SPALTE : LONG_INTEGER;
503:   CODE, CODEUP, CODEDN : INTEGER;
504:   OPEN, MITTE, UNTE : INTEGER;
505:
506: PROCEDURE M1;
507: VAR J : INTEGER;
508: BEGIN
509:   IF CODE=45 THEN
510:     WRITELN('CODE GROESSER 45 !')
511:   ELSE
512:     FOR J:=1 TO XMATR DO
513:       BEGIN
514:         SPALTE := 0;
515:         SPALTE := MATRIX1[CODE,J];
516:         IF (CODE=22) OR (CODE=24) THEN
517:           BEGIN
518:             IF (CODEUP=0) THEN
519:               IF (J>1) AND (J>XMATR) THEN
520:                 SPALTE := SPALTE + $0C;
521:               ELSE
522:                 SPALTE := SPALTE + $18;
523:             IF (CODEDN=0) THEN
524:               IF (J>1) AND (J>XMATR) THEN
525:                 SPALTE := SPALTE + $6000;
526:               ELSE
527:                 SPALTE := SPALTE + $3000;
528:             END;
529:             SPALTE := SHL(SPALTE,4);
530:             UNTE := INT(SPALTE + $000000FF);
531:             SPALTE := SHR(SPALTE,8);
532:             MITTE := INT(SPALTE + $000000FF);
533:             SPALTE := SHR(SPALTE,8);
534:             OPEN := INT(SPALTE + $000000FF);
535:             WRITE(DRUCK,CHR(OPEN),CHR(MITTE),CHR(UNTE));
536:             END; (*FOR J*)
537:           END; (*M1*)
538:
539: PROCEDURE M2;
540: VAR J : INTEGER;
541: BEGIN
542:   IF CODE=45 THEN
543:     WRITELN('CODE GROESSER 45 !')

```

```

597:      CODE := 0;
598:      END;
599:      ELSE : ;
600:      END; (*CASE*)
601:      IF MASS=1 THEN M1
602:      ELSE M2;
603:      END; (*PROCEDURE DRUCK*)
604:
605:
606:      BEGIN (*HAUPTPROGRAMM*)
607:      INTR1;
608:      INTR2;
609:      ANT := ' ';
610:      REPEAT
611:      BEGIN
612:      IF (NOT FILEDA) OR (ANT IN ['N', 'n']) THEN
613:      BEGIN
614:      WRITE(' WELCHES FILE SOLL GEFRUCHT VERDEN ? ');
615:      READLN(PNAME);
616:      WRITEN;
617:      RESET(PFILE, PNAME);
618:      IF EOF(PFILE) THEN
619:      WRITEN(' FILE NICHT GEFUNDEN !')
620:
621:
622:
623:      BEGIN
624:      WRITEN(' ... ETWA GELUD BIRTE ... ');
625:      WHILE NOT EOF(PFILE) DO
626:      BEGIN
627:      I := I+1;
628:      PLATINE[I] := PFILE';
629:      GET(PFILE);
630:
631:
632:      CLOSE(PFILE);
633:      FILEDA := TRUE;
634:      WRITEN;
635:      IF I>9984 THEN
636:      WRITEN('*** LAENGE DER DATEI (9984 WERTE) FALSCH : ', I, '***')
637:      WRITEN('*** DATEI ERSTELSEN ***');
638:
639:      END; (*IF FILEDA*)
640:      END; (*IF FILEDA*)
641:
642:      IF (ANT IN ['D', 'd']) AND FILEDA THEN
643:      BEGIN
644:      WRITEN;
645:      WRITEN(' MAKE DER PLATINE : ', PLATINE[9984]&SOFF, ' x ',
646:      SIR(PLATINE[9984], 8), ' MN' );
647:
648:      REPEAT
649:      BEGIN

```

Listing

```

READ(ABANT);
WRITE('* DRUCKEN UNTERBROCHEN *');
WRITE('<E> NODA ODER <D> ELTER ?');
READIN(ABANT);
IF ABANT IN ['E','e'] THEN
  ENUE := TRUE;
  END;
  END; (*REPEAT* XPOS*)
  UNTIL (XPOS=XKETTE+1) OR ENDE;
  WRITE(DRUCK,CHR(51C),CHR(540));
  CLOSE(DRUCK);
  END; (*ELSE*)
  END;
REPEAT
  WRITELN;
  WRITELN;
  WRITELN('<D>NESES FILE ?');
  WRITELN(' PROGRAM B<E>ENDEN ?');
  WRITELN('<D>DRUCKEN ?');
  WRITELN;
  READIN(ANT);
  UNTIL ANT IN ['W','n','z','e','d'];
  END; (*REPEAT*)
  UNTIL ANT IN ['E','e'];
  END.

```

BNT
COMPUTERFACHHANDEL

ST-Haushaltbuch für ATARI ST

- 30 Konten, frei wählbar
- Automatisches Buchen von Daueraufträgen
- Bargeldverwaltung
- gesonderte Sparkontenverwaltung
- Kontenüberblick
- Einzelbuchungen können in der Monatsliste genau eingesehen werden
- Korrektur aller Konten möglich
- Datenschutz durch Passwortabfrage
- Berechnungen über 6 Monate hin möglich
- Komplettter Zahlungsverkehr (bar/unbar)
- verschiedene Listenausgaben
- Monats- und Jahresabschluß

DM 98,-

BNT Computerfachhandel GmbH Marktstr. 48 7000 Stuttgart 50
 Tel.: Büro/Service (07 11) 55 83 83 Hotline (07 11) 55 83 92
 Tel.: Verkauf (07 11) 55 83 91 Telefax (07 11) 56 70 93
 Filiale: Karlstr. 12, 7140 Ludwigsburg, Telefon (07 141) 90 901

DAS PROGRAMMPAKET FÜR DEN PROFESSIONELLEN EINSATZ WARENWIRTSCHAFT BARCODE-LESER COMPUTER-KASSE

DATEIVERWALTUNG

Firmenstamm · Artikel · Kunden · Lieferanten · Lager

KASSENBETRIEB

Kassendisplay am Monitor · Kassenbon mit Artikel-Nummer, Bezeichnung, Stückzahl, Rabatt, Skonto, MWSt u.v.a. · Lfd. Zwischensumme, Gegeben, Rückgeld, Kassenschublade · Betrieb mit Barcode-Leser oder Handeingabe

FAKTURIERUNG

Erfassen Aufträge · Druck Auftragsbestätigungen, Lieferscheine, Versandpapiere und Rechnungen

WARENWIRTSCHAFT

Erfassen Anfangsbestände, Wareneingänge, Inventur · Drucken Einkauf, Verkauf, Warenbestand, Bruttoerlös, Fehlbestand, Artikel-Renner, Preislisten, Barcode-Etiketten

Zum sagenhaften Preis incl. Lesestift und Decoder 2 790,- DM
 Demo-Diskette mit Handbuch Schutzgebühr (NN) 48,- DM

In Kürze lieferbar:

FIBU mit OP-Verwaltung · DFÜ · Materialwirtschaft · Bestellwesen · Rückstandsverwaltung · u.a.

Fordern Sie unsere Informationsmappe an.

CDS EDV-SERVICE GMBH · Windausstraße 2 · 7800 FREIBURG

STeuern sparen mit

STeuer Tax '86

sofort lieferbar



Das unentbehrliche Programm
zur richtigen Berechnung der Lohn- und Einkommenssteuer
für alle Steuerzahler mit ST-Computern

Version 2.6

- ★ Mit den neuen steuerlichen Änderungen und Vorschriften für 1986
- ★ voll unter GEM eingebunden
- ★ mausgesteuert, einfache Bedienung
- ★ auf allen ATARI-ST-Rechnern lauffähig (bei 260 TOS im ROM)
- ★ Anpassung an Steuformulare
- ★ Auswertung auf Monitor oder Drucker wurde dem Steuerbescheid angepasst
- ★ schnelles durcharbeiten, da durch Pull-down-Menues nur die erforderlichen Bereiche bearbeitet werden müssen
- ★ mit vielen Hilfen, so daß auch der Laie mit seinem ATARI schnell und mühelos seine Steuer berechnen kann
- ★ ausführliches Handbuch, somit systematische Einführung in das Steuerrecht
- ★ ständig werden aktuelle Steuer-Tips aufgrund der Einkommensteuerrechtsprechung eingebaut
- ★ dem Handbuch sind Musterformulare beigefügt, um z.B. Werbungskosten aus unselbständiger Tätigkeit geltend zu machen
- ★ Update-Service für die Folgejahre
- ★ alle Eingaben und Auswertungen können abgespeichert und später wieder aufgerufen werden, um zwischenzeitliche Änderungen einzugeben und Neuberechnungen durchzuführen
- ★ die Version 2.6 ist geeignet für den „normalen“ Anwender, der für sich **seine** Steuer berechnen will
- ★ S/W

DM 98,-*

Version 3.3

Mandantenfähig

- ★ Alle Merkmale wie Version 2.6, jedoch zusätzlich mit einer Datenbank, Programm deshalb mandantenfähig
- ★ pro doppelseitiger Disk können ca. 250 Mandanten abgespeichert werden, auf 20 MB Harddisk ca. 6.600!!
- ★ die Version 3.3 eignet sich besonders — aber nicht nur — für Steuerberater, Lohnsteuervereine, Buchführungshelfer, Versicherungsvertreter usw., die die Steuer auch für **andere** berechnen oder aber für solche Anwender, die mehrere Fallbeispiele für sich durchrechnen und abspeichern wollen
- ★ darüberhinaus auch für Selbständige sehr interessant, die mehrmals im Jahr bzw. ständig einen Überblick über ihre Steuerbelastung haben wollen, um z.B. Investitionsentscheidungen zu treffen; also nach dem Motto: was muß ich noch tun, um die Steuerbelastung zu drücken

DM 159,-*

Bei Ihrem ATARI-Händler oder direkt beim **Heim-Verlag**

Heim-Verlag

Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 0 61 51/5 60 57

* unverb. empf. Verkaufspreise

BESTELL-COUPON

Einsenden an: Heim-Verlag - 6100 Darmstadt - Heidelberger Landstr. 194

Bitte senden Sie mir
Lohn- und Einkommensteuer-Programm

St. STeuer-Tax 86 - Version 2.6 à 98,- DM
 St. STeuer Tax 86 - Version 3.3 à 159,- DM
zuzügl. DM 5,- Versandkosten bei NN
() per Nachnahme () Verrechnungsscheck liegt bei

Name _____

Strasse _____

Ort _____

Cross-Referenz-Listings in GFA-Basic

Basic, auch wenn es von GFA kommt, hat gegenüber den klassischen Compiler-Sprachen wie PASCAL oder C einen besonderen gravierenden Nachteil: Variable, Unterprogrammnamen und Labels können an jeder beliebigen Stelle im Programm eingeführt werden, ohne vorher deklariert zu werden.

Das mag dem Basic-Freund zunächst als Vorteil erscheinen. Wer jedoch schon einmal eine schlaflose Nacht auf der Suche nach einem Programmierfehler verbracht hat, um hinterher festzustellen, daß bloß ein Tippfehler zu einer neuen Variablen mit dem sinnlosen Anfangswert Null geführt hat, wird vielleicht Zweifel bekommen haben.

Ein Pascal-Compiler z. B. hätte es gar nicht so weit kommen lassen: Bei der Übersetzung und dem Linken wird gnadenlos jeder 'Undefined Identifier' aufgedeckt.

Um Abhilfe zu schaffen, wurde das vorliegende Cross-Referenz-Programm entwickelt. Es ermöglicht das Identifizieren und Lokalisieren aller vom Programmierer erfundenen Bezeichner in einem im ASCII-Format abgespeicherten Programmtext (.LST-File).

Beim Speichern eines Programms mit 'SAVE,A' ist zu beachten, daß zuvor mit der Anweisung 'DEFLIST 0' die Standard-Textdarstellung verändert wird.

Hierdurch wird bewirkt, daß alle GFA-Schlüsselworte in Großschreibung und sämtliche Labels, Variablen- und Unterprogrammnamen mit kleinen Buchstaben erscheinen.

Damit ist ein einfaches Unterscheidungsmerkmal für die im Programm verwendete Such-Procedure gegeben.

Die Benutzung von XREF ist denkbar einfach und vollständig mit Alert-Boxen durchzuführen. Wie so oft empfiehlt sich die Verwendung einer RAM-Floppy.

Nach Auswahl des zu bearbeitenden Programms mit der File-Select-Box

Cross-Reference-Listing von XTEST.LST

* Integer-Variablen

* String-Variablen

b\$.....	168	169	170								
basic_zeile\$.....	81	95	96	104	105	107	118	123	124	129	132
	138	147	154	170	172	178	230	236	237	468	470
crf\$.....	510	511	513								
dev\$.....	405	406	457	459							
device\$.....	391	393	398	400							
f_ch\$.....	255	256	274	281							
ident\$.....	147	181	183	186	192	204	205	206	212	226	229
	234	242	245	251	255	310	313	318	321	330	339
	347										
inv_aus\$.....	45	449	476	495							
inv_ein\$.....	44	449	476	495							
l_name\$.....	288	289	291	293	294						
meldung\$.....	283	284	286	287							

★ Boolean-Variablen

first!.....	77	180	304				
ident_name!.....	149	196	243	249	257	259	265
kom_fund!.....	123	128	131				
lab_flag!.....	165	193	204	210			
name_pos!.....	167	170	172	173			
o_flag!.....	164	184	200				
ok!.....	116	133	153	159			
up_nam_fund!.....	166	190	197	201			
zw_buchst!.....	273	277	278	280			

★ Unterprogramm-Namen

geht es los. Links oben auf dem Bildschirm sieht man die Nummer der gerade untersuchten Programmzeile; man kann die Bearbeitung an dieser Stelle mit einem Druck auf die Escape-Taste vorzeitig abbrechen.

Sollte das ausgewählte Programm im falschen Textformat vorliegen, so wird dies meist nach wenigen Zeilen entdeckt und mit einer Alert-Meldung kommentiert. Der Anwender hat nun die Möglichkeit, das Cross-Referenz-Programm zu verlassen, um das BAS-File in den Interpreter nachladen zu lassen.

Liegt das Programm nur als ASCII-Text vor, muß man XREF abbrechen und mit 'NEW' löschen, um 'MERGE' zu verwenden. Nach Abspeichern mit 'SAVE,A' kann XREF erneut gestartet werden.

Ist dann alles glatt durchgelaufen, kann man die Cross-Referenz-Liste oder den mit Zeilennummern versehenen Programmtext auf Drucker oder Bildschirm ausgeben.

Bei der Anzeige auf dem Bildschirm kann man mit 'Control-S' die Ausgabe anhalten und mit 'Control-Q' weiterlaufen lassen. Jeweils nach einer Bildschirm-Seite wird automatisch angehalten und auf einen Tastendruck oder Mouse-Klick gewartet.

Bevor man XREF verlässt, hat man die Möglichkeit, die Arbeit auf Diskette zu sichern. Das Cross-Referenz-Listing wird mit der Extension '.CRF', das nummerierte Programm-Listing mit '.PRN', gespeichert.

Mit XREF sollte dem GFA-Basic-Programmierer das Leben hinsichtlich des Aufspürens von Tippfehlern, aber auch bei der Verbesserung der Dokumentation, erleichtert werden.

Abbildung 1

Economy Software AG

Kaiserstr. 21 · 7890 Waldshut · Tel. 07751-7920

Frei-Programm- und Shareware-Zentrale

Über 25 000 Programme für IBM-PC/Kompat., Apple II, Macintosh, Atari ST, Commodore C64/C128, Amiga. Programme für Beruf, Geschäft, Heim und Schule.

Zum Kennenlernen guter Frei-Programme:

10 beliebte Programme für DM 10.-

Dazu gratis: • Katalog über Frei-Programme (Public Domain) und professionelle Shareware auf Diskette(n) einschl. Sachgebiets-Verzeichnis im Wert von DM 10,-

Dieses Kennenlern-Angebot erhalten Sie gegen
Einsendung von DM 10,- (bar oder Scheck).

Bitte unbedingt Computermodell angeben.

Listing

```

1: ***** Cross-Reference-Listings für CRU-Basic Programme *****
2: — XREF Vers 1.2 —
3: Cross-Reference-Listings für CRU-Basic Programme
4: 14.03.1987 H. Bauch
5: ****
6: ****
7: ****
8: ****
9: ****
10: ALERT 0;" XREF Version 1.2| 14.03.1987 by H. Bauch| ",1," Na los " ;dummy
11:   init
12:   bearbeiten
13:   DO
14:     CLS
15:     PRINT
16:     PRINT " ;akt_zeil&;" Zeilen in ";prg.name$;" .LST"
17:     ALERT 1;"Programm durchsucht!" ,1;"Ausgabe|Neu|Quit", antra
18:     CLS
19:     ON antra GOSUB ausgabe,bearbeiten,ende
20:   LOOP
21:
22:
23:   _____ Ende des Hauptprogramms _____
24:
25:
26:   .
27: PROCEDURE init
28:   DEFLIST 0
29:   LET typ_max=5           ! >Real/1-Integer/2-String/3-Boolean/4-Interp./5-Label
30:   LET name_max=200        ! max. Anz. der Namen pro Typ
31:   SP_anz_zeil=55          ! Spaltenanzahl für die Zeilenr.-Ausgabe
32:   DIM nameS(typ_max,1,name_max) ! Variablen-, Label oder Umg.-name
33:   DIM zeiles(typ_max,1,name_max) ! Zeilenr. in der ein Name steht
34:   DIM zeilen_zehlerS(typ_max,1,name_max) ! Zähler für akt. Anz. Zeilenr.
35:   DIM max_nam_anzS(typ_max,1)
36:   DIM typS(typ_max)
37:   typS(0)="Real-Variablen"
38:   typS(1)="Integer-Variablen"
39:   typS(2)="String-Variablen"
40:   typS(3)="Boolean-Variablen"
41:   typS(4)="Interprogr.-Namen"
42:   typS(5)="Labels"
43:   trem_zeile$="";"CRS(34)" ! diese Zeichen trennen Bezeichner.
44:   inv_einsCRS(27)<CRS(112) ! Bildschirmausgabe invers
45:   inv_aus$CRS(27)<CRS(113) ! - - - - - normal
46:   RETURN! Init
47:
48:
49: PROCEDURE bearbeiten
50:   ARRIVILL_max_nam_anzS(),0
51:   DEFLIST 1,16
52:   TEXT 125,30;"Welches Programm soll bearbeitet werden ?"
53:   FILSELECT "\*.LST", "",p.nameS
54:
55: IF EXIST(p.name$)
56:   OPEN "T",#1,p.name$ !>
57:   p.name$=MIDS(p.name$,1,LEN(p.name$)-4)
58:   p$=INSTR(p.name$,"\",p$)
59:   WHILE p$>0
60:     p$=p$+1
61:     p$=INSTR(p.name$, "\",p$+1)
62:   WEND
63:   paths=LSTS(p.name$,p$)
64:   prg.name$=MIDS(p.name$,p$+1)
65: ELSE
66:   @eode
67: ENDIF
68: CLS
69: PRINT
70: PRINT
71: PRINT " Erstelle Cross-Reference-Listing von ";prg.name$;" .LST"
72: PRINT
73: PRINT " Zeilen-Nr. in Bearbeitung -> ";
74: y=0;CSLN
75: X=0;CSCL
76: art_zeile$=0
77: first:=TRUE
78: DEFLINE 2
79: WHILE (NOT EOF(#1)) AND INKEYS(<CHRS(27))
80:   INC art_zeile$ !>
81:   LINE INPUT #1,basic_zeile$ !>
82:   PRINT AT(x,y$);art_zeile$ !>
83:   EMTF_leer
84:   EMTF_str_const
85:   EMTF_lom
86:   Suche_namen
87:   WEND
88:   Namen_abspeichern
89:   DEFLINE 0
90:   CLOSE
91:   RETURN! Bearbeiten
92:
93: PROCEDURE entfern_leer ! Führende Leerzeichen einer Basic-Zeile entfernen
94:   WHILE MIDS(basic_zeile$,$1,1)="" "
95:     basic_zeile$=MIDS(basic_zeile$,2)
96:   WEND
97:
98: RETURN! Entf_leer
99:
100: PROCEDURE entfern_str_const ! Entf. von in Aufführungszeichen stehenden Strings
101:   CLR 1$ !>
102:   REPEAT
103:   IF INSTR(basic_zeile$,CRS(34),1$)=1 ! Position des " am String-Anfang
104:     1$=INSTR(basic_zeile$,CRS(34),1$+1) ! Position des " am String-Ende
105:     IF (1$>0) AND (1$<14)
106:       basic_zeile$=LSTS(basic_zeile$,1$)+MIDS(basic_zeile$,1$+1)
107:       basic_zeile$=LSTS(basic_zeile$,1$+1)+MIDS(basic_zeile$,1$+2)
108:     1$=1$+1
109:   DODIT! (1$>0) AND (1$<14)

```

Endlich...

„So, jetzt hab' ich endlich über
900,- Mark zusammen.“

„Wofür?“

„Für meinen Computer – mit 64 KB
und Floppy.“

„Waaas? 64 KB, das reicht Dir?
– Phh – Mensch, für nur 998,- Mark
kriegst Du einen richtigen Computer mit 512 KB.
Das ist das Achtfache an Speicherleistung.
Ein echter 16/32-bit Computer. Mit hoher
Arbeitsgeschwindigkeit, bestechender Grafik,
allen Schnittstellen, Fernsehanschluß
und mit einer 500 KB-Floppy.“

„Wo gibt's denn das?“

„Na, bei ATARI – der ATARI 520 STM.“

„Wie gut, daß ich 'ne kluge Schwester
hab'. Ich hätt' doch glatt den Falschen
gekauft, Ich Idi.“

„Sag' Ich doch.“



ATARI 520 STM.

In dieser Leistungsklasse hat ATARI die Maßstäbe gesetzt. Auch beim Preis. Diese Computerleistung zu solch niedrigen Preisen kann Ihnen nur bieten, wer modernste Technologie einsetzt.

ATARI, Computertechnologie von heute für Menschen, die mit mehr Leistung mehr leisten wollen.

ATARI 520 STM nur DM 998,- unverb. Preisempfehlung.

ATARI

... wir machen Spitzentechnologie preiswert.

Listing

```

110: UNTIL kt=0 OR kt>1
111: RETURN! ;kt! str! const
112:
113:
114: PROCEDURE entf_kom ! Entf. von Kommentaren die hinter ":"-Zeichen stehen
115:   CLR kt ! Position eines ':'
116:   ok=FALSE ! Flag für erfolgreiche Suche nach Kommentar-
117:   REPEAT
118:     kt=DSTR(basic_zeile$,"!",kt+1)
119:     IF (kt>2) ! Kommentare nur ab der 3. Spalte möglich
120:
121:     ' Das Zeichen vor dem ":" ist "", ")", ";", ":" oder ","
122:     kom_found!=DSTR(CRS(34)+";",MDS(basic_zeile$,kt-1,1))
123:
124:     IF (MDS(basic_zeile$,"!"))
125:
126:       ' Das Kommentar-":" steht direkt hinter einer bool'schen Variablen
127:       kom_found!=TRUE
128:
129:       kt=DSTR(basic_zeile$,"!")+
130:       DDT! (Instr(basic_zeile$,"!"))
131:       IF kom_found! ! Kommentar mit Sicherheit gefunden
132:       basic_zeile$=LEFT$ (basic_zeile$,kt-1)
133:       ok!=TRUE
134:
135:     ELSE
136:       kt=
137:       REPEAT
138:         DDC kt
139:         pch=MS(basic_zeile$,kt,1)
140:         IF (kt>1)
141:           INC kt
142:           DDT! (kt+1)
143:           IF ((kt>1) AND (kt>0))
144:
145:             ' Erstellung des Bezeichners vor dem ':'
146:
147:             ident$=MS(basic_zeile$,kt,kt-1)
148:             SIdent_name ! Teste, ob GFA-Schlüsselwort
149:             IF (NOT ident_name!)
150:
151:               ' Schlüsselwort oder Zahlenkonstante liegt vor
152:
153:               ok!=TRUE
154:               basic_zeile$=LEFT$ (basic_zeile$,kt-1)
155:               DDT! (Not Search!)
156:               DDT! ((kt>1) AND (kt>0))
157:               DDT! kom_found!
158:               DDT! (kt>2)
159:               UNTIL (ok! OR kt=0)
160:               RETURN! ;kt! kom
161:
162:
163: PROCEDURE suche_namen ! Suche Bezeichner, die nicht GFA-Basic-Schlüsselwort
164:   LET o_flag!=FALSE

```

```

165:   LET lab_flag!=FALSE ! Label gefunden
166:   LET up_nam_found!=FALSE ! Unterprogrammnamen gefunden
167:   LET name_pos!=FALSE ! Name überhaupt möglich
168:   LET bs="S"!="""
169:
170:   FOR i=1 TO LEN(bs)
171:     LET name_pos=name_pos! OR DSTR(basic_zeile$,MDS(bs,i,1))
172:   NEXT i
173:   LET name_pos=name_pos! AND NOT ((MDS(basic_zeile$,1,1)=""") OR (MDS(basic_zeile$,1,1)=="REM") OR (MDS(basic_zeile$,1,4)="DATA"))
174:
175:   WHILE LEN(basic_zeile$)>
176:
177:     ' Basic-Zeile enthält mindestens 1 Anweisung mit Klammern oder
178:     ' Gleichheitszeichen und ist nicht Kommentar- oder Data-Zeile
179:
180:     IDENTIFIER
181:     IF tirat!
182:       Stext_list_def(ident$)
183:       DDT!
184:       IF ident$="OR"
185:         DDT!
186:         o_flag!=TRUE
187:         IF ident$="PROCEDURE" OR ident$="GOSUB" OR ident$="S"
188:
189:
190:         UP_PNM_found!=TRUE
191:         DDT! Ident$="PROCEDURE" OR ...
192:         DDT! Ident$="GOTO" OR ident$="TERME" OR ident$="RESTORE"
193:         lab_flag!=TRUE
194:         DDT!
195:         SIdent_name
196:         IF ident_name!
197:           IF up_nam_found!
198:             kt=4
199:             name_ablegen
200:             IF NOT o_flag!
201:               up_nam_found!=FALSE
202:             DDT!
203:
204:           ELSE
205:             IF DSTR(ident$,"!") OR lab_flag!
206:               IDENT$=LEFT$ (ident$,1)="""
207:               DDT!
208:               kt=5
209:               name_ablegen
210:               lab_flag!=FALSE
211:             ELSE
212:               kt=DSTR("S",RICARS(ident$,LEN(ident$)-1)) ! Typ der Variablen
213:               name_ablegen
214:             DDT!
215:             DDT!

```



SALIX PROLOG

FÜR ALLE ATARI ST

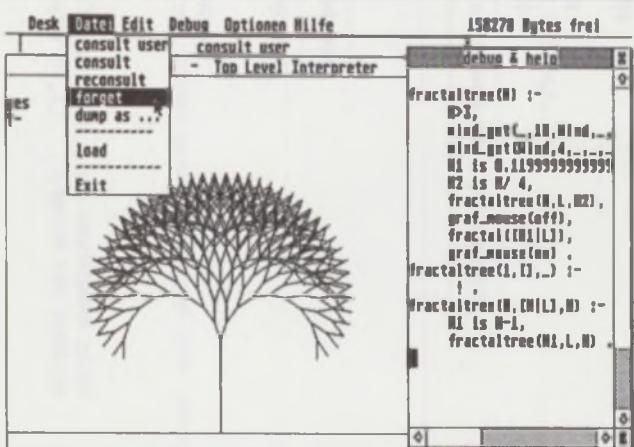
mit ausführlichem deutschem Handbuch

Darüberhinaus wurde SALIX PROLOG mit weiteren nützlichen Funktionen versehen. Insgesamt werden ca. 140 eingebaute Funktionen („Primitives“) unterstützt. Außerdem wird eine Bibliothek mitgeliefert, die es gestattet, fast alle Funktionen des GEM als PROLOG-Funktionen zu benutzen. SALIX PROLOG hat eine komfortable GEM-Oberfläche mit Drop-Down Menüs und Formularen und einem Window-Management-System. Diese GEM-Oberfläche wurde selbst in SALIX PROLOG geschrieben.

Leistungsdaten:

- **Compiler/Interpreter System.** Der inkrementelle Compiler erzeugt einen Zwischencode, der vom Interpreter abgearbeitet wird.
- **Edinburgh Standard**
Alle im Buch „PROLOG — Programming in Logic“ von Clocksin & Mellish definierten Funktionen sind verfügbar.
- **zusätzliche eingebaute Funktionen**
(primitives), insgesamt ca. 140 Funktionen
- **Integer- und Gleitkommaarithmetik**
mathematische Funktionen, Gleitkomma in doppelter Genauigkeit.
- **Benutzerausgänge:**
 - **Exception Handler.** Bei einem Fehler kann der Benutzer mit dem Prädikat „error“ eigene Fehlerroutinen in Kraft setzen.
 - **Leistungsfähiges Testsystem.** Das Testsystem ist selbst in PROLOG geschrieben und kann bei Bedarf modifiziert werden.
 - **portray-Prädikat.** Das Standardausgabe-Prädikat „print“ kann vom Benutzer modifiziert werden.
 - **Einbindung benutzergeschriebener Precompiler.** Die Einbindung erfolgt in die Prädikate „consult“ und „reconsult“. Beispielsweise können so Bibliotheken, die aus Grammatikregeln oder Regeln für ein Expertensystem bestehen, direkt konsultiert werden.
 - **Benutzerausgang bei Zeicheneingabe.** Damit können komfortable Benutzeroberflächen für Expertensysteme angeschlossen werden.
- **Syntax Error Corrector**
Tritt beim Einlesen eines PROLOG-Ausdrucks (vom Bildschirm oder vom Laufwerk) ein Syntaxfehler auf, erhält der Benutzer Gelegenheit, den Fehler am Bildschirm zu verbessern.
- **Lector.** Ein in PROLOG geschriebenes Hilfsmittel, um PROLOG-Programme auf Tipfehler und falsche Verwendung der eingebauten Funktionen zu prüfen.
- **Anschluß an einen vorhandenen Editor.** (z.B. 1st-Word) Die PROLOG-Sitzung muß nicht verlassen werden, um eine Bibliothek zu editieren.
- **GEM-Library** gestattet die Nutzung fast aller GEM Funktionen von PROLOG aus, damit steht die riesige Grafikbibliothek des GEM in der Form von PROLOG-Prädikaten zur Verfügung.

Zusätzlich Window Management System mit Pufferung und automatischem Refresh der Fenstertextinhalt.



- **GEM-Top-Level-Interpreter**, komfortable Bedienung des PROLOG-Programmiersystems mit Drop-Down-Menüs und Formularen. Der GEM-Top Level Interpreter ist komplett in PROLOG geschrieben, damit auch für spezielle Anforderungen modifizierbar.
- **Startup-File**, um das PROLOG-System entsprechend den jeweiligen Anforderungen zu konfigurieren.
- **Der volle Adressraum des 68000** wird unterstützt, so volle Ausnutzung des ATARI-Speichers und etwaiger Speichererweiterungen.
- **Automatische Garbage Collection.**
- **Beispiel- und Utility-Bibliotheken.**

DM
198-

* unverb. empf. Verkaufspreise

Heim -Verlag

Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon: (0 61 51) 5 60 57

Handbuch
einzel 60,—
wird beim Kauf
angerechnet

WO
BEKOMME
ICH
SALIX
PROLOG?

Ein Expertensystem
gibt Antwort

Computer: Welches Problem haben Sie?

Leser: Ich suche ein Programm, mit dem ich Probleme der künstlichen Intelligenz lösen kann.

Computer: Wollen Sie auch Expertensysteme, etwa so wie mich programmieren?

Leser: Was sind Expertensysteme?

Computer: Programme wie ich, wo Ihnen der Computer mit Fachwissen ein Problem lösen kann.

Leser: Ja, das ist wohl eine Hauptanwendung.

Computer: Soll dieses Programm auf einem leistungsfähigen modernen 68000 Computer laufen?

Leser: Selbstverständlich, denn die Sprache soll ja schnell sein.

Computer: Soll das Programm auch unter einer benutzerfreundlichen Oberfläche, etwa GEM laufen?

Leser: Das wird wohl optimal sein.

Computer: Wie soll das Preis-Leistungsverhältnis sein?

Leser: Möglichst günstig.

Computer: Da kann ich Ihnen nur das Salix Prolog für den Atari ST empfehlen.

Leser: Ist das denn nicht zu teuer?

Computer: Nein, trotz eines guten Leistungsverhältnisses kostet es nur 198,- DM.

Leser: Das ist ja toll. Wo kann ich es bekommen?

Computer: Das ist ganz einfach. Unterstehenden Coupon ausfüllen und an den Heim Verlag,

Heidelberger Landstr. 194,
6100 Darmstadt einsenden.

BESTELL-COUPON

Einsenden an: Heim Verlag - 6100 Darmstadt - Heidelberger Landstr. 194
Bitte senden Sie mir:
St. SALIX-PROLOG mit über 250 S. deutschem Handbuch
zum Preis von 198,- je Stück
zgg. DM 5,- Versandkosten bei NN
□ Vorrabungsscheck liegt bei
□ per Nachnahme
Name: _____
Straße: _____
Ort: _____

Listing

```

217:      WEND
218:  DODT
219:  RETURN! Such_namen
220:
221:
222: PROCEDURE identifier
223:   ' Ermittlung des nächsten Bezeichners beginnend ab der 1. Spalte
224:   ' des restlichen Basic-Zeilens-Strings; der gefundene Bezeichner
225:   ' wird anschließend von diesem entfernt.
226: CLR identS,nchs,i#
227: REPEAT
228:   DODT i#
229:   ident$=ident$+nchs
230:   nchs=MIDS(basic_zeiles,i#,1)
231:   EXIT IF nchs=""
232: UNTIL INSTR(trenn_zeileS,nchs)>0 OR nchs=""
233: IF nchs="y"
234:   ident$="y"
235:   DODT! Nchs$="y"
236:   K=ABS(MIDS(basic_zeiles,i#,1))  ! Funktion oder Array-Var
237:   basic_zeile$=MIDS(basic_zeiles,i#+1) ! Der verbleibende String
238:   RETURN! Identifier
239:
240:
241: PROCEDURE ident_name ! Identifizierte Namen, falls Erfolg Ident_name:=TRUE
242:   IF LEN(ident$)=0 OR ident$="y"
243:     ident_name:=FALSE
244:   ELSE
245:     IF VAL2(ident$)=LEN(ident$)
246:       ' Zahlenkonstante gefunden
247:     ELSE
248:       ' Zeichenkonstante gefunden
249:       ident_name:=TRUE
250:     ELSE
251:       IF LEN(ident$)>1
252:         ' Schüsselwörter sind mindestens 2 Zeichen lang
253:
254:
255:       t_chs=LZTS(ident$)
256:       IF t_chs="a" AND t_chs!="z"
257:         ident_name:=TRUE
258:       ELSE
259:         ident_name:=FALSE
260:       ENDIF
261:     ELSE! (LEN(ident$)=1)
262:
263:       ' Bezeichnerlänge gleich eins bedeutet immer einfache Real-Variable
264:
265:       ident_name!=TRUE
266:       DODT! Len(ident$)=1
267:       DODT! Val?(ident$)=Len(ident$)
268:       DODT! Len(ident$)>
269:       RETURN
270:
271:
272: PROCEDURE test_list_def(test$)
273:  zw_buchst!=FALSE
274:  t_chs=LZTS(test$)
275:  FOR i#=2 TO LEN(test$)
276:    n_chs=UPPER(MIDS(test$,i#,1))
277:    zw_buchst!=t_chs="A" AND n_chs="Z"
278:    EXIT IF zw_buchst!
279:    NEXT i#
280:    IF zw_buchst!
281:      IF t_chs="A" AND t_chs="Z"
282:        zw_buchst!=
283:        meldung$="Das Programm ist nicht mit 'DERTIST 0' abgespeichert !KREF ab
284:        brechen nachladen von '!PQ NAME$'.BAS ?"
285:        ANEZ 1,meldungs$,1," Ok ",dummy$,
286:        l_name$=MIDS(paq.names$,LEN(paq.names$)-1)+"_BAS"
287:        ANEZ 2,meldungs$,2," Ne ! Klar ",antw$=2
288:        IF NOT (EXIST(l_name$))
289:          ANEZ 2,"BAS-FILE nicht gefunden",1,"Fist",dummy$,
290:          FILESELECT "(*.BAS", "", l_name$,
291:          FILEREAD l_name$,
292:          ENDIF
293:          IF l_name$="""
294:            LOAD l_name$,
295:          ELSE
296:            ANEZ 2,"Programm nicht gefunden. |Neustart",1,"Seufz ",dummy$,
297:            RUN
298:            DODT
299:            ELSE
300:              RUN
301:              DODT! antw$=2
302:              DODT! UPPEZ(test$) <> test$,
303:              DODT! t_chs="A" AND ...
304:              first!=FALSE
305:              DODT! zw_buchst!
306:              RETURN! test_list_def
307:
308:
309: PROCEDURE name_ablegen ! Ablegen der identifizierten Namen in einem Feld
310:  id_len=LEN(ident$)
311:  IF id_len>0
312:    IF K#=1
313:      ident$=ident$+STRINGS(20,id_len," ")
314:      INC id_len
315:      INC id_len
316:    DODT
317:    IF id_len>20
318:      ident$=ident$+STRINGS(20,id_len," ")
319:    ELSE
320:      IF id_len>20
321:        ident$=ident$+STRINGS(10)+CHRS(13)+SPACES(20)
322:        DODT
323:        DODT
324:        zei_pg$=" "

```

LOGISTIX

Software der Spitzenklasse: Tabellenkalkulation + Grafik + Datenbank + Zeitplanung



LOGISTIX

Logistix ist kein "Junior", auch keine "Entry-Version"; Logistix ist kein Modell von gestern. Logistix ist nicht nur in Deutsch übersetzt, sondern für deutsche Verhältnisse entwickelt.

Logistix ist Software der Spitzenklasse:

DM 399,- Endpreis

Logistix ist nicht kopiergeschützt!

Unsere umfangreiche Kundenliste bestätigt unsere Stärken:
Qualität, Leistung, Vielfalt.

Für Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC und Kompatibel in jedem guten Computer-Fachgeschäft erhältlich.

Informationen anfordern bei:

BRD: Programm & Design, Friedensstraße 14
D-5433 Sienshahn, Tel.: 02623 / 12 20
Interplan GmbH, Nymphenburgerstraße 134
D-8000 München 19, Tel.: 089 / 12 3 40 66
Peter Schwarz & Co KG, Bayerstraße 57-59
D-8000 München 2, Tel.: 089 / 530 66 71

CH: Hilco International, Bahnhofstraße 1
CH-3003 Kriens/Bern, Tel.: 031 / 58 66 56
Atari Schweiz AG, Bahnhofstraße 7
CH-5400 Baden, Tel.: 056 / 21 14 22

A: Ueberreuter Media, Alserstraße 24, Postfach 306
A-1091 Wien, Tel.: 0222 / 48 15 38

GRAFOX

Listing

```

325: RSET zei_nr$=STRS(akt_zeile$)
326: IF max_nam_anz$(t$,k$,i$)=0 AND zeilen_zaeleter$(t$,k$,1)=0
327:   _____
328:   ' Erster Aufruf dieser Procedure
329:   _____
330:   LET nameS(t$,k$,1)=ident$ ! Der gefundene Name
331:   LET zeileS(t$,k$,1)=zei_nr$ ! und die zugehörige Zeile
332:   zeilen_zaeleter$(t$,k$,1)=1 ! Anzahl Zeilen in denen NameS() enth. ist
333:   max_nam_anz$(t$,k$)=1
334: ELSE
335:   _____
336:   ' Jeder weitere Aufruf
337:   _____
338: FOR i$=1 TO max_nam_anz$(t$,k$) ! Suchen ob IdentS schon mal aufgetaucht?
339:   EXIT IF nameS(t$,k$,i$)=ident$ ! falls ja, auststeigen aus der Schleife
340:   NEXT i$ ! Zeilenzähler=1
341:   IF i$>max_nam_anz$(t$,k$)
342:   _____
343:   ' IdentS ist noch nicht vorgekommen
344:   IF nameS(t$,k$,i$)=zei_nr$ ! 1. Zeile ablegen
345:   INC max_nam_anz$(t$,k$) ! Zähler erhöhen
346:   INC zeilen_zaeleter$(t$,k$,i$) ! Zeilenzähler=1
347:   LET nameS(t$,k$,i$)=ident$ ! Neuen Name speichern
348:   LET zeileS(t$,k$,i$)=zei_nr$ ! 1. Zeile ablegen
349:   ELSE
350:   IF INSTR(zeileS(t$,k$,i$),zei_nr$)=0
351:   _____
352:   ' IdentS kommt in akt_zeile$ zum ersten mal vor
353:   IF max_nam_anz$(t$,k$,i$)=0
354:   LET zeileS(t$,k$,i$)=zeileS(t$,k$,i$)+zei_nr$ ! Neuen Name speichern
355:   PRINT
356:   PRINT
357:   PRINT! (t$)max_nam_anz$(t$,k$)
358:   ENDIF
359:   ENDIF
360:   RETURN! Name_ablegen
361:   _____
362:   ' Procedure name_ablegen
363:   PROCEDURE name_ablegen
364:   FOR k$=0 TO 1
365:   FOR t$=0 TO typ_max$ ! Alphabetisches Sortieren der Namen
366:   IF max_nam_anz$(t$,k$,i$)=0
367:   Ssort(t$,k$,max_nam_anz$(t$,k$))
368:   ENDIF
369:   NEXT t$ ! Zeilenzähler
370:   NEXT k$ ! Name ablegen
371:   RETURN! Name_ablegen
372:   _____
373:   ' Procedure sort(typ$,k$,i$,v_anz$) ! Alphabetisches Sortieren der Namen
374:   PROCEDURE sort(typ$,k$,i$,v_anz$)
375:   LOCAL i$,j$ ! Anzahl Zeilen
376:   FOR i$=v_anz$-1 DOWNTO 0
377:   FOR j$=0 TO i$ ! Zeilenzähler
378:   IF nameS(typ$,k$,i$)=nameS(typ$,k$,j$+1)
379:   SWAP nameS(typ$,k$,i$),nameS(typ$,k$,j$+1)

```



```

380:   SWAP zeilen_zaeleter$(typ$,k$,j$),zeileS(typ$,k$,j$+1)
381:   ENDIF
382:   NEXT j$ ! Zeilenzähler
383:   NEXT i$ ! Name ablegen
384:   _____
385:   RETURN! Sort()
386:   _____
387:   ' Procedure ausgabe
388:   ALERT 2, "Ausgabe auf ",1,"Schirm!Drucker",device$ ! device$=1
389:   IF device$=1
390:   devices$="CON:"
391:   ELSE
392:   devices$="PRN:"
393:   ENDIF
394:   ALERT 1,"Ausgabe von ",1,"XRF-List!PRC-List",antw$ ! antw$=1
395:   CLS
396:   IF antw$=1
397:   _____
398:   namen_ausgeben(device$)
399:   ELSE
400:   listing_ausgeben(device$)
401:   ENDIF
402:   RETURN! Ausgabe
403:   _____
404:   PROCEDURE namen_ausgeben(device$)
405:   OPEN "O",#3,dev$ ! dev$=CON
406:   PRINT #3," Cross-Reference-listing von ",pg$,"nameS: .LST"
407:   PRINT #3," Cross-Reference-listing von ",pg$,"nameS: .LST"
408:   PRINT #3," Cross-Reference-listing von ",pg$,"nameS: .LST"
409:   scrn 1#>CSLIN-1
410:   FOR t$=0 TO typ_max$ ! Zeilenzähler
411:   FOR k$=0 TO max_nam_anz$(t$,0)+max_nam_anz$(t$,1)+0 ! Name ablegen
412:   IF max_nam_anz$(t$,0)+max_nam_anz$(t$,1)+0
413:   PRINT #3,scrn 1#>CSLIN-1
414:   Halt
415:   PRINT #3,"* ";TNS(t$)
416:   Halt
417:   ENDIF
418:   FOR k$=0 TO 1
419:   FOR i$=1 TO max_nam_anz$(t$,k$)
420:   IF LEN(nameS(t$,k$,i$))>0
421:   PRINT #3,nameS(t$,k$,i$);
422:   ENDIF
423:   Halt
424:   ENDIF
425:   IF LEN(zeileS(t$,k$,i$))>sp_anz_zeile$ ! Zeilenzähler
426:   IF LEN(zeileS(t$,k$,i$))>sp_anz_zeile$ ! Zeilenzähler
427:   z$=z$+1
428:   IF LEN(zeileS(t$,k$,i$)) MOD sp_anz_zeile$=0
429:   ENDIF
430:   PRINT #3,MIDS(zeileS(t$,k$,i$),1,sp_anz_zeile$)
431:   Halt
432:   z$=1
433:   WHILE z$<z$+1

```

C auf dem ATARI ST

Aus dem Inhalt

- Die Programmiersprache C
- Programmieren mit Editor u. Compiler
- C-Compiler für ATARI: Digital Research, Lattice, Megamax
- Grundlegende Elemente eines C-Programms
- Variablenarten
- Felder und Vektoren
- Ausdrücke
- Zeiger
- Speicherklassen
- Bitfelder
- Varianten
- Aufzählungen
- Dateien
- Diskettenhandling
- Einbindung von Assemblerprogrammen
- Bildschirmgrafik in C
- Fehler in den C-Compilern
- Tools u. a.



DM 49,-

Aus dem Inhalt

- Integral- u. Differential-Rechnung
- Kurvendiskussion
- Statistik und Wahrscheinlichkeitsrechnung
- Matrizenrechnung
- Radioaktivität
- Relativitätstheorie

und vieles andere mehr



DM 49,-

Wichtige Merkmale des Buches

- C ist die zweite „Muttersprache“ des ATARI ST: schnell, komfortabel, kompakt im Code.
- „C auf dem ATARI ST“ ist für Anwender geeignet, die Erfahrungen mit anderen Programmiersprachen gemacht haben. Das Buch behandelt den vollen Sprachumfang von Standard-C und verweist auf BASIC und Pascal.
- Besonderer Wert wird auf die Anschaulichkeit und Genauigkeit der Darstellung gelegt. Alle Programmbeispiele sind getestet und direkt in den Text übernommen.
- In C lassen sich einfache Programme von außerordentlicher Übersichtlichkeit und Klarheit schreiben.
- Dieses Buch wird Ihnen eine solide Grundlage für die Programmierung in dieser eleganten Sprache legen. Die besonderen Fähigkeiten des ATARI ST werden dabei nicht zu kurz kommen.

Wollen Sie in C programmieren, dann müssen Sie dieses Buch lesen. Alle Programmbeispiele gibt es auf der Programmdiskette.

★ Programmdiskette zum Buch: 39,- DM

Wichtige Merkmale des Buches

- Ein Spitzenbuch
- Ideal für Schüler und Studenten und alle, die sich mit mathematischen Anwendungen auseinandersetzen.
- Anhand von zahlreichen Beispielen lernt der Anwender mathematische Probleme mit dem ATARI ST zu lösen.
- Die vielen BASIC-Programme sind praxisnah ausgewählt worden und können in Schule, Studium und Beruf eingesetzt werden.
- Zur Einsparung umfangreicher Tipparbeit gibt es wieder die Programmdiskette mit allen Beispiel-Programmen.

Bestellungen bei Ihrem ATARI-Händler (s. Einkaufsführer) oder direkt beim Verlag mit Bestell-Abschnitt

* unverb. empf. Verkaufspreise

Heim-Verlag

Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 06151/56057

Bestell-Abschnitt einsenden an:

Heim-Verlag, Heidelberger Landstr. 194, 61 Darmstadt-Eberstadt

Ich bestelle: C auf dem ATARI ST 49,- DM
 Programm-Diskette zum Buch 39,- DM
 Mathematische Anwendungen 49,- DM
 Programm-Diskette zum Buch 39,- DM

zuzügl. 5,- DM Versandkosten (Scheck oder per Nachnahme)

Name: _____

Straße: _____

Ort: _____

Listing

```

434: PRINT #3, SPACES (20); HÜS(zeileS(t$, k$, i$), sp_anz_zeile$*2$+1, sp_anz
      _zeile$)
435: Halt
436: INC Z$
437: WEND
438: ELSE
439: PRINT #3, zeileS(t$, k$, i$)
440: ENDIF
441: ENDIF
442: ENDIF
443: NEXT i$                                Ausgabe beendet - Zurück durch Tastendruck
444: NEXT k$                                Ausgabe beendet - Zurück durch Tastendruck
445: CLOSE
446: PRINT CHR$ (7)
447: IF device$ <> 0
448: PRINT "      ";;inv_eins$;"      Ausgabe beendet - Zurück durch Tastendruck
449: PRINT "      ";;inv_aus$;"      Ausgabe beendet - Zurück durch Tastendruck
450: PAUSE 20
451: REPEAT
452: UNTIL INKEY$()="" OR MOUSE
453: ENDIF
454: RETURN! Namen_ausgeben()
455:
456: PROCEDURE Listing_ausgeben (dev$)
457: OPEN "T", #1, p.name$ + ".LST"
458: OPEN "O", #2, dev$                                Ausgabe beendet - Zurück durch Tastendruck
459: PRINT #2
460: PRINT #2, " Numeriertes Listing von "; p.name$ + ".LST"
461: PRINT #2, " Arbeit sichern?", 1, " Nö | Klar ", antw
462: PRINT #2, STRINGS (80, "=")
463: PRINT #2
464: scrn_1$>OSLIN
465: akt_zeile$>
466: WHILE (NOT EOF (1)) AND INKEY$()<>CHR$ (27)
467: INC akt_zeile$                                Ausgabe beendet - Zurück durch Tastendruck
468: LINE INPUT #1, basic_zeile$                  Ausgabe beendet - Zurück durch Tastendruck
469: PRINT #2, USING "##"; akt_zeile$;
470: PRINT #2, basic_zeile$                        Ausgabe beendet - Zurück durch Tastendruck
471: Shalt
472: WEND
473: CLOSE
474: PRINT CHR$ (7)
475: IF device$ <> 0
476: PRINT "      ";;inv_eins$;"      Ausgabe beendet - Zurück durch Tastendruck
477: PAUSE 20
478: REPEAT
479: UNTIL INKEY$()="" OR MOUSE
480: ENDIF
481: RETURN
482:
483: PROCEDURE halt
484: IF device$=1
485:
486: IF ASC (INKEY$) = 19      ! Anhalten mit 'S
487: PAUSE 10
488: REPEAT
489: UNTIL ASC (INKEY$) = 17 ! Weiter mit 'Q
490: ENDIF
491: INC scrn_1$                                Ausgabe beendet - Zurück durch Tastendruck
492: IF scrn_1$ > 20
493:   scrn_1$ = 1
494: PRINT CHR$ (7)
495: PRINT SPACES (21); inv_eins$;"      Weiter durch Drücken einer Taste!      ";;inv_a
      us$                                Ausgabe beendet - Zurück durch Tastendruck
496: REPEAT
497: UNTIL INKEY$()="" OR MOUSE
498: PRINT
499: ENDIF
500: ENDIF
501: RETURN
502:
503: PROCEDURE ende
504:
505: IF p.name$ <> ""
506: device$=0
507: ALERT 3, "arbeit sichern?", 1, " Nö | Klar ", antw
508: IF antw=2
509:   TEXT 125, 30, " Arbeit sichern.
510:   FILESELECT path$ + ".CRW", p.name$ + ".CRW", crfs
511:   IF crfs <> ""
512:     DEHOUSE 2
513:     Namen_ausgeben (crfs)
514:     DEHOUSE 0
515:   ENDIF
516:   FILESELECT path$ + ".PRN", p.name$ + ".PRN", prns
517:   IF prns <> ""
518:     DEHOUSE 2
519:     Listing_ausgeben (prns)
520:   ENDHOUSE 0
521:   DEHOUSE 0
522: ENDIF
523: ENDIF
524: CLS
525: END
526: RETURN

```

Diesmal wollen wir uns besonders mit dem sogenannten HEADER-File des Resource-Construction-Set (von Digital Research) beschäftigen. Diese mit dem Extender '.H' (bzw. in manchen anderen Resource Construction Sets '.RSH') abgespeicherte Datei erleichtert das Arbeiten mit Ressourcen ungemein, da das Suchen der Objektnummern entfällt. Im zweiten Teil der heutigen Ecke werde ich ein wenig auf die oft erwähnte Routine `rc_intersect()` eingehen und ihren Source-Code erklären.

In letzter Zeit stellte sich heraus, daß das Programmieren von GEM-Programmen auf dem Atari ST ohne ein Resource-Construction-Set sehr mühsam ist. Deshalb hat sich ATARI vor einiger Zeit entschlossen, dieses äußerst hilfreiche Programm allgemein zugänglich zu machen. Dadurch müssen bei den verschiedenen Listings die Ressourcen der Programme nicht mehr als Zahlen mitgeliefert werden. Wer gibt schon gerne Zahlenkolonnen ein, die über mehrere Seiten gehen? Das RCS können alle Leser über den Leser-Service der Redaktion gegen einen geringen Unkostenbeitrag beziehen. Trotzdem sei hier noch einmal erwähnt, daß es *nicht* PUBLIC-DOMAIN ist!

Diejenigen, die unter 'C' schon mit dem RCS gearbeitet haben, werden die oben erwähnte '.H'-Datei vielleicht schon kennen, die das RCS auf Wunsch produziert. Was hat es damit auf sich? Wie Sie vielleicht wissen, ist es für die interne Bearbeitung von Baumstrukturen unerlässlich, die Indexnummer bestimmter Objekte zu kennen. Konstruiert man also z. B. mit dem RCS eine Dialogbox, so entspricht jedem Objekt eine Objektzahl, die man durch Analyse der Baumstruktur herausbekommen könnte. Allerdings ist das eine sehr mühsame Arbeit, die zu nichts gemacht wird, wenn man an der Dialogbox etwas ändert. Dann kann es nämlich passieren, daß sich die Objektreihenfolge ändert. Nun haen sich die Autoren des RCS zu diesem Zweck eine Lösung einfallen lassen: Man *kann* im RCS jedem Objekt einen Namen geben! Gibt man dann die eben erwähnte Datei mit dem RCS aus, so erzeugt es eine Definitionsliste, die zum entsprechenden Namen die entsprechende Objektzahl zuordnet. Diese Definitionen (man könnte sie auch Konstanten nennen) werden dann mit in das Programm aufgenommen (`#include <name.h>`) und können statt der mühsam herausgesuchten Objektzahl verwendet werden. Diejenigen, die bisher ihre Objekt-

Listing 1

Ausgabe des RCS als 'C'-Source-Code:

```
#define DATUM 0      /* TREE */
#define MASKE 1      /* TREE */
#define PAK2 1       /* OBJECT in TREE #1 */
#define NACH 7       /* OBJECT in TREE #1 */
#define MASKBRK 11   /* OBJECT in TREE #1 */
#define MASKOK 8      /* OBJECT in TREE #1 */
#define PAKETNR 2     /* OBJECT in TREE #1 */
#define UNAME 3      /* OBJECT in TREE #1 */
#define STRASSE 4     /* OBJECT in TREE #1 */
#define PLZ 5        /* OBJECT in TREE #1 */
#define ORT 6        /* OBJECT in TREE #1 */
#define GEWICHT 9     /* OBJECT in TREE #1 */
#define NNAHME 10    /* OBJECT in TREE #1 */
#define DATE 1       /* OBJECT in TREE #0 */
```

Umgewandelte Datei benutzbar für GFA-Basic:

DATUM=0	! TREE
MASKE=1	! TREE
PAK2=1	! OBJECT in TREE #1
NACH=7	! OBJECT in TREE #1
MASKBRK=11	! OBJECT in TREE #1
MASKOK=8	! OBJECT in TREE #1
PAKETNR=2	! OBJECT in TREE #1
UNAME=3	! OBJECT in TREE #1
STRASSE=4	! OBJECT in TREE #1
PLZ=5	! OBJECT in TREE #1
ORT=6	! OBJECT in TREE #1
GEWICHT=9	! OBJECT in TREE #1
NNAHME=10	! OBJECT in TREE #1
DATE=1	! OBJECT in TREE #0
PAKET=2	! OBJECT in TREE #0

nummern herausgesucht haben, werden schnell erkennen, welch große Hilfe damit gegeben ist.

Das Problem ist nun, daß bisher (GFA-)Basic-Anwender mit dieser Datei überhaupt nichts anfangen konnten, da sie explizit auf 'C' zugeschnitten ist. Dieses Problem hört ab sofort auf! Wir liefern in dieser Ausgabe ein Programm, das diese Datei so umformt, daß sie in GFA-BASIC benutzt werden kann. Sicher muß man zugeben, daß es in GFA-BASIC keine Konstanten gibt – in 'C' verbrauchen diese keinen Speicherplatz – so daß für jede Objektzahl ein Speicherplatz für eine Variable 'verschwendet' wird. Außerdem darf man nicht alle Namen verwenden, da bestimmte Namen mit den Basic-Befehlwörtern kollidieren würden. Für die Namen der Objekte gelten also die gleichen Bedingungen wie für Variablennamen, da aus den Objektnamen Variablen gemacht werden. Trotzdem überwiegt die Arbeitserleichterung gegenüber diesen kleinen Einschränkungen. Sollten Sie dennoch einmal einen Namen verwendet haben, der mit den Befehlwörtern

von GFA-Basic kollidiert, so zeigt es diese Zeile nach dem Laden mit dem Symbol '=' > an.

Nun schreiten wir zur Tat: Zuerst schauen Sie sich bitte einmal die Original-'C'-Datei an und vergleichen sie dann mit der Basic-Datei.

Ausgabe des RCS als 'C'-Source-Code:

Umgewandelte Datei, benutzbar für GFA-Basic:

Sie sehen also, daß man die '#define'-Anweisung entfernen, ein '=' einfügen und die Bemerkungsanweisung '/★' gegen die Basic-Anweisung '!' austauschen muß. Wenn Sie das Programm starten, dann wählen Sie die '.H'-Datei an. Daraufhin generiert das Programm eine '.LST'-Datei, die Sie dann zu Ihrem Programm an den Anfang mit MERGE laden können. Dadurch werden die Variablen mit den entsprechenden Werten versehen. Ab sofort können Sie nun ihre Objekte unter diesem Namen ansprechen. Denken Sie aber daran, daß Sie bei einer Änderung der Resource-Datei die '.H'-

ST-Ecke

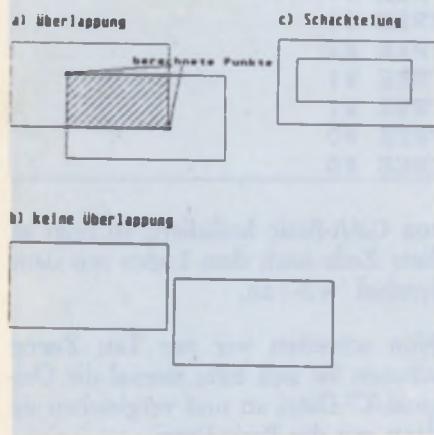
Datei mit dem untenstehenden Programm umändern und dann wieder in ihrem Programm austauschen.

Nun wünsche ich Ihnen viel Erfolg beim weiteren Programmieren von Dialogboxen und Menüs, das sicherlich ab sofort viel schneller gehen wird!

C-Tips zum Windowhandling

Jetzt komme ich zu ein paar Routinen, die oft benutzt werden, auch wenn sie keine originalen GEM-Routinen sind. Sie werden aber so häufig gebraucht, daß sie bei manchen Compilern schon vorhanden sind. Für diejenigen, die nicht wissen, wie diese Routinen funktionieren und für welche Anwendung sie zu gebrauchen sind, möchte ich nun näher darauf eingehen. Sie sind besonders bei der Handhabung von Fenstern sehr hilfreich.

Die meistverwendete Routine ist `rc_intersect` (siehe Listing 3):



Zum besseren Verständnis des Folgenden schauen Sie sich bitte Bild 1 an. Auf ihm sind drei Möglichkeiten angegeben, wie zum Beispiel zwei Fenster auf dem Desktop liegen können. Stellen Sie sich vor, Sie haben zwei Rechtecke (zum Beispiel zwei Fenster), bei denen Sie feststellen möchten, ob Sie sich überlappen. Eine Anwendung könnte sein, daß Sie in diesem Fall nur die Schnittfläche dieser beiden Flächen neu zeichnen wollen. In der weitverbreiteten `do_redraw()`-Routine wird mit `rc_intersect` zum Beispiel festgestellt, ob der zu zeichnende Fensterausschnitt mit den gegebenen Clipping-Koordinaten kollidiert; ist dies der Fall, so werden vor dem Zeichnen des Fensterinhaltes die Clipping-Koordinaten gesetzt. `rc_intersect()` erwartet also zwei Koordinatenpaare,

```

    ****
    **  '.H'-Datei - Umwandlung  **
    **  HE      Stefan Höhn  **
    **  ****
    Fileselect "D:\*.H","",A$  

    If A$="" Then  

        End  

    Endif  

    A2$=Left$(A$,Len(A$)-1)+"LST"  

    Fd=Gendos(&H3D,L:Varptr(A$),0)  

    L=Gendos(&H42,L:0,Fd,2)  

    A=Gendos(&H3E,Fd)  

    Open "#1",A$  

    Open "#2",A2$  

    Zahl=0  

    I=0  

    While Zahl<L-1  

        Z=1  

        Input #1,B$  

        Zahl=Zahl+Len(B$)+2 !+CR+LF  

        X$=Right$(B$,Len(B$)-8)  

        While Mid$(X$,Z-1,1)<>" "  

            If Mid$(X$,Z,1)=" " Then  

                Mid$(X$,Z,1)=""  

            Endif  

            Inc Z  

        Wend  

        While Mid$(X$,Z-1,2)<>" "  

            Inc Z  

        Wend  

        Mid$(X$,Z,2)=" "  

        While Z<Len(B$)  

            If Mid$(X$,Z,1)="/" Or Mid$(X$,Z,1)=Chr$(9) Then  

                Mid$(X$,Z,1)=" "  

            Endif  

            Inc Z  

        Wend  

        Print X$  

        Print #2,X$  

    Wend  

    Close
    ! Datei mit '.H' auswählen lassen
    ! ABBRUCH ist angewählt worden. Ende
    ! des Programms.

    ! Neuen Extender '.LST' austauschen
    ! gendos($3D): Fopen: Datei öffnen
    ! gendos($42): fseek: Zeiger an das Ende
    ! der Datei setzen. Ergebnis = Länge
    ! Datei wieder schließen.
    ! Datei zu Lesen öffnen
    ! Datei zu Schreiben öffnen
    ! Zähler löschen
    ! Zeilenindex löschen
    ! Bis zum Ende der Datei von Disk lesen
    ! Zeilenindex auf Anfang setzen
    ! Zeile einlesen (bis CRLF)
    ! Zähler um Länge der Zeile plus 2 Zeichen
    ! für Carriage Return und Linefeed erhöhen
    ! '#define' abschneiden
    ! bis Space suchen
    ! mit " " ersetzen

    ! Zähler erhöhen
    ! Wenn Space mit " " ersetzt, dann Abbruch
    ! Suchen, bis 2 Spaces gefunden
    ! Das bedeutet, das an dieser Stelle die
    ! Bemerkungen folgen.
    ! Basic-Res-Abkürzung ' !' einfügen
    ! Bis zum Ende der Zeile suchen
    ! Wenn '/' oder '!' gefunden, dann
    ! entferne die Zeichen

    ! Auf den Bildschirm ausgeben
    ! In die Datei ausgeben
    ! Alle Dateien schließen

```

Listing 2

```

int rc_intersect(p1, p2) /* Testet Überlappungen von Ausschnitten */
    GRECT *p1, *p2; /* Übergabe der Koordinaten */
{
    int tx, ty, tw, th; /* Zwischenwerte der Koordinaten */

    /* Ermittle die kleinere der beiden X-Koordinaten, die den
     * rechten Rand der Ausschnitte kennzeichnen */
    tw = min(p2->g_x + p2->g_w, p1->g_x + p1->g_w);

    /* Ermittle die kleinere der beiden Y-Koordinaten, die den
     * unteren Rand der Ausschnitte kennzeichnen */
    th = min(p2->g_y + p2->g_h, p1->g_y + p1->g_h);

    /* Ermittle die größere der beiden X-Koordinaten, die den linken
     * Rand der Ausschnitte kennzeichnen */
    tx = max(p2->g_x, p1->g_x);

    /* Ermittle die größere der beiden Y-Koordinaten, die den unteren
     * Rand der Ausschnitte kennzeichnen */
    ty = max(p2->g_y, p1->g_y);

    /* Schreibe den Überlappungsausschnitt in die erste GRECT-Struktur */

    p2->g_x = tx;
    p2->g_y = ty;
    p2->g_w = tw - tx; /* Errechne Breite der Überlappung */
    p2->g_h = th - ty; /* Errechne Höhe der Überlappung */

    /* War überhaupt eine Überlappung ? */
    return( (tw > tx) && (th > ty) );
}

```

Listing 3

Ein Bestseller

NEU

Das GFA-BASIC-Buch

Aus dem Inhalt

- Der Umgang mit dem Editor
- Die Vorteile der strukturierten Programmierung ohne Zeilennummern und Pascalähnliche Struktur
- Kommunikation mit der Außenwelt (Peripherie)-Floppy, Tastatur-Prozessor, MIDI, der parallele u. serielle Bus, Joystick und Maus
- Mathematik und hohe Genauigkeit
- Schnelle Graphik schnell programmiert – Windows, Sprites, Alertbox, Pull-down Menüs
- Die Systembefehle – einfaches Einbinden von TOS-Befehlen (XBIOS, BIOS, GEMDOS) zur vollständigen Nutzung des Atari-Betriebssystems
- Der Sound – Beschreibung des Soundchips und dessen Programmierung, sogar mit Interrupt-Steuerung



Über 500 Seiten DM 49,-

131 Programme in GFA-BASIC

Folgende Schwerpunkte sind gesetzt:

- Allgemeine Eigenschaften des GFA-Basic
- Zahlen- und Variablenbehandlung
- Dateiverwaltung und Ordner in GFA-Basic
- Grundlegende Befehle
- Schleifentechnik
- Felder (Tabellenverarbeitung u. Matrizen)
- Unterprogramme
- Menü-Steuerung
- Window-Technik
- Zufallszahlen
- Sequentielle Dateien
- RANDOM-Dateien
- Physikalischer Diskettenzugriff
- Textverarbeitung
- Sortierprogramme
- Sortiersystem: SORTMIX
- Fakturiersystem: FAKTURA
- Grafik auf dem Bildschirm u. dem Drucker
- Grafik-Programm: GRAFIKER
- Geometrie, Statistik u. Funktionsplot
- Bildschirmspiel: FLUSS
- Kontoführungsprogramm: KONTO 520
- und viele andere mehr



320 Seiten DM 49,-

Wichtige Merkmale des Buches

- Die weit über 200 Befehle des neuen GfA-Basic-Interpreters werden mit ihrer Syntax und Bedeutung anhand von vielen Beispielen ausführlich erklärt.
- Das GfA-Basic-Buch ist in Sachgebiete unterteilt, um eine sinnvolle Anwendung der Befehle im Zusammenhang zu ermöglichen. Dabei werden die vielfältigen Fähigkeiten der ATARI ST-Rechner (Graphik, Geschwindigkeit, Window-Technik und Sound) genutzt.
- Das GfA-Basic-Buch ist leicht verständlich geschrieben, so daß auch der Anfänger ohne Probleme seine eigenen Programme erstellen kann.
- Aber auch für den fortgeschrittenen Anwender und für den, der es einmal werden will, bietet das GfA-Basic-Buch die Grundlage zur richtigen Handhabung des Betriebssystems.
- Im Anhang ist eine komplette alphabetische Befehlsübersicht (Nachschlagewerk) enthalten.

★ Programmdiskette zum Buch: 39,- DM

Wichtige Merkmale des Buches

Anhand von über 130 Programmbeispielen und Erläuterungen lernen und trainieren Sie das Programmieren in GFA-BASIC. Von einfachen, aber grundlegenden Beispielen bis zur ausgereiften Anwendung findet der ST-Besitzer Beispiel-Programme, die den perfekten Einstieg in die Programmiersprache GFA-BASIC leicht und interessant machen.

Alle Beispiele werden so dargestellt, daß das Verständnis für den Programmaufbau gefördert wird, aber auch die Details der GFA-BASIC-Version deutlich werden. Die Programme sind gut dokumentiert, wobei die hervorragenden Möglichkeiten des GFA-BASIC zur strukturierten Programmierung genutzt werden.

★ Programmdiskette zur Progr.-Sa.: 39,- DM mit 131 Programmen in GFA-BASIC

Bestellungen bei Ihrem ATARI-Händler (s. Einkaufsführer) oder direkt beim Verlag mit Bestell-Abschnitt

* unverb. empf. Verkaufspreise

Heim-Verlag

Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon 06151/56057

Bestell-Abschnitt einsenden an:
Heim-Verlag, Heidelberger Landstr. 194, 61 Darmstadt-Eberstadt

Ich bestelle: Das GfA-Basic-Buch 49,- DM
 Programm-Diskette zum Buch 39,- DM
 GfA-BASIC Programmsammlung 49,- DM
 Programm-Diskette zur Progr.-Sammlung 39,- DM
zuzügl. 3,- DM Versandkosten (Scheck oder per Nachnahme)

Name: _____

Straße: _____

Ort: _____

die die beiden Rechtecke definieren. Diese Rechteckdefinition ist durch die Struktur GRECT (siehe Listing 4) gegeben:

Ein Beispiel wird diese nützliche Routine sicher verdeutlichen:

In dem Beispiel aus Listing 4 werden die beiden Rechtecke re1 und re2 verglichen. Dabei rechnet rc_intersect() die eventuelle Überschneidung aus und gibt dann FALSE oder TRUE zurück, je nachdem, ob eine Überschneidung vorlag oder nicht. Man beachte dabei, daß sich die Koordinaten der Schnittfläche nun in der Variable RE1 befinden! Das bedeutet natürlich, daß die alten Koordinaten von RE1 verloren sind. Mit den Schnittflächenkoordinaten kann man nun weiterrechnen.

Die nächste, ebenfalls für Fenster hilfreiche Routine ist rc_constraint(). Stellen Sie sich vor, der Benutzer verschiebt ein Fenster so, daß ein Teil des Fensters außerhalb des Desktops liegt. Sie wollen aber, daß ihr Programm das Fenster automatisch wieder so zurückzieht, daß es sich wieder vollkommen auf der Desktopoberfläche befindet. Dieses Neuberechnen und Verschieben nimmt Ihnen rc_constraint() ab. Zuerst übergeben Sie die Koordinaten, in denen sich Ihr Bereich befinden darf. Diese Koordinaten befinden sich dann in der GRECT-Strukturvariable pc. Danach übergeben Sie ihre Fensterkoordinaten. Liegen sie außerhalb der zuerst übergebenen Koordinaten, so 'drängt' rc_constraint() die Koordinaten Ihres Fensters in den Umgebungsbereich. Beispiel: Es sei Ihr Aufruf rc_constraint(&re1,&re2) und re2 enthält die Daten des Fensters, dann werden die Koordinatenänderungen direkt in re2 durchgeführt. Das heißt, nach dem Aufruf sind die Koordinaten des Fensters so geändert, daß es nun im vorgeschriebenen Bereich liegt. Sie brauchen es nur noch neu zu zeichnen.

Oft (zum Beispiel in VDI) werden die Werte von Rechteckausschnitten nicht in der GRECT-Struktur benötigt, sondern in Feldern. Diese Umwandlung übernimmt die Funktion grect_to_array(). Ein Programmausschnitt könnte dann wie in Listing 6 ausschauen:

Und nun, zum Schluß unseres Streifzuges durch die nützlichen Routinen für die Fensterverwaltung, möchte ich

```

typedef struct grect
{
    int     g_x;      /* linke obere Ecke des Rechtecks */
    int     g_y;      /* linke obere Ecke des Rechtecks */
    int     g_w;      /* Breite des Rechtecks */
    int     g_h;      /* Höhe des Rechtecks */
} GRECT

/* Ein Beispiel wird diese nützliche Routine sicher verdeutlichen: */

main()
{
    GRECT re1, re2;

    re1.g_x=20;      /* Rechteck 1 */
    re1.g_y=20;
    re1.g_w=250;
    re1.g_h=100;

    re2.g_x=100;     /* Rechteck 2 */
    re2.g_y=80;
    re2.g_w=250;
    re2.g_h=100;

    if (rc_intersect(&re1, &re2) /* Überprüfen und Berechnen */
        /* des Bereichs
        */
        printf("Die beiden Rechtecke überlappen sich.\n");
        printf("Die Daten des Schnittbereichs sind die folgenden:\n");
        printf(" x: %d\n y: %d\n Breite: %d\n Höhe: %d\n",
               re1.g_x, re1.g_y, re1.g_w, re1.g_h);
    )
    else
        printf("Die Rechtecke überschneiden sich nicht !\n");

    gendos(7); /* Auf Tastendruck warten */
}

```

Listing 4

```

rc_constraint(pc, pt) /* Box 'pt' in Box 'pc' drängen */
GRECT      *pc;
GRECT      *pt;
{
    if (pt->g_x < pc->g_x) /* Ist (X von pt) < (Y von pc) ? */
        pt->g_x = pc->g_x; /* dann nimm neue X-Koordinate an */
    if (pt->g_y < pc->g_y) /* Ist (Y von pt) < (Y von pc) ? */
        pt->g_y = pc->g_y; /* dann nimm neue Y-Koordinate an */

    /* Wenn die rechte äußere Kante von pt den Bereich von pc
     * verläßt, dann ziehe die X-Koordinate soweit nach links, daß
     * diese Kante wieder im Bereich von pc liegt */
    if ((pt->g_x + pt->g_w) > (pc->g_x + pc->g_w))
        pt->g_x = (pc->g_x + pc->g_w) - pt->g_w;

    /* Wenn die untere äußere Kante von pt den Bereich von pc
     * verläßt, dann ziehe die X-Koordinate soweit nach oben, daß
     * diese Kante wieder im Bereich von pc liegt */
    if ((pt->g_y + pt->g_h) > (pc->g_y + pc->g_h))
        pt->g_y = (pc->g_y + pc->g_h) - pt->g_h;

    /* rc_equal testet, ob zwei Bereiche genau gleich groß sind und */
    /* gibt dann entsprechend FALSE oder TRUE zurück: */

    int rc_equal(p1, p2) /* Ist Rechteck P1 gleich Rechteck P2 ? */
    GRECT  *p1, *p2;
    {
        /* Wenn X- und Y-Koordinaten sowie die Breite und die Höhe
         * übereinstimmen, dann gebe TRUE, sonst gebe FALSE zurück */

        if ((p1->g_x != p2->g_x) || (p1->g_y != p2->g_y) ||
            (p1->g_w != p2->g_w) || (p1->g_h != p2->g_h))
            return(FALSE);
        return(TRUE);
    }
}

```

Listing 5

megaboard

Ein neues Großhirn für Ihren ST.



■ Megaboard ist die neue Speichererweiterung für alle ST-Modelle auf 2 oder 4 MByte.

■ Megaboard ist mit dem brandneuen 511000 bestückt – ein Beispiel für unsere Entwicklung und Leistungsfähigkeit auf dem ausschließlich neuesten Stand der Technik.

■ Megaboard hat seinen Platz im Originalgehäuse.

und ■ Megaboard wird von uns, d.h. durch geschulte Fachkräfte, eingebaut. – Das garantieren wir!

oder schreiben Sie uns, und nutzen Sie unser aktuelles Angebot:

ECKL electronic
Erlenmeyerstraße 3
6204 Taunusstein

Fragen Sie auch nach unserer Speichererweiterung auf 1 MByte, und erkundigen Sie sich über unser Angebot von weiterem Zubehör.

ECKL-electronic

Einstieg in die Welt der Profis

Atari ST® ist ein eingetragenes Warenzeichen
Atari-Corp. Sunnyvale, CA.

ST-Floppy-Stationen

- Garantiert kompatibel
- Eingebautes Netzteil
- Formschönes, graues Gehäuse
- Anschlußfertig und komplett
- Leise und zuverlässig



Die **GÜNSTIGE** 3.5"- Einzelstation, 720KB, mit NEC FD1035 (neu) **DM 379.-**

Die **BESTE** 3.5"- Doppelstation, 2*720KB, mit NEC FD1036A **DM 748.-**
dto. mit nur 1*720KB, ausbaufähig **DM 429.-**
Shugart-Bus, gepuffert für 5.25"-Laufwerke **+ DM 59.-**

Die **GROÙE** 5.25"-Einzelstation, 720KB, 40/80 Spur **DM 548.-**

zuzüglich 6.- DM Porto/Verp., tel. Bestellung, Lief. per Nachnahme *6 Mon. Garantie*

Dipl. Ing. Gerhard Trumpp
Mitterlängstr. 7, 8039 Puchheim

Tel. 089/ 806823 von 17 - 22 Uhr

**Verlangen
Sie mehr!**

Dieter und Jürgen
Geiß
**Logo auf dem
Atari ST**



1986, 145 S., kart.,
DM 35,-
ISBN 3-7785-1262-5
Dieses Buch beweist, daß das Atari-
LOGO weit mehr als
eine Kindersprache
ist. Hier stehen die Antworten auf Fragen, die
im Original-Handbuch offen geblieben sind.



Dieter und Jürgen
Geiß
**Software-
entwicklung
auf dem
Atari ST**
**Programmie-
ren unter
GEM und TOS**
1986, 390 S., kart.,
DM 54,-
ISBN 3-7785-1339-7

Dieses Buch enthält alles, was ein ernsthafter
Programmierer braucht, um gute Software
auf dem Atari ST zu entwickeln. Nach dem
Durcharbeiten dieses Buches werden Sie in
der Lage sein, professionelle Software mit allen
Finessen auf dem Atari ST zu erstellen.

Hajo Lemcke, Volker Dittmar und Michael
Sommer
**Programmierlexikon für den
Atari ST**

1986, 494 S., kart. DM 48,-
ISBN 3-7785-1412-1
Das Lexikon enthält zu jedem Stichwort nicht nur wie üblich eine Beschreibung, sondern auch eine Programmieranleitung. Viele Tabellen und Querverweise erleichtern die Arbeit. Sie finden alles über GEM, VDI, AES, Chips, Schnittstellen, BIOS, XBIOS, GEM-DOS, Systemvariablen und die Line-A Graphikbefehle.

BESTELLCOUPON

einsenden an: Dr. Alfred Hüthig Verlag,
Im Weiher 10, 6900 Heidelberg

Titel

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift



Hüthig

auf die Prozedur align() eingehen. Häufig will man aus Geschwindigkeitsgründen erreichen, daß bestimmte Bereiche auf einer durch 8 (Bytegrenze) oder 16 (Wortgrenze) teilbaren Koordinate liegt. Dadurch kann man erhebliche Geschwindigkeitsverbesserungen bei Raster-Kopierungen erzwingen. Diese Umrechnung führt align() durch. Als erstes übergibt man die umzurechnende Koordinate, als zweites wird die Zahl übergeben, auf die die Koordinate umgerechnet werden soll. Soll beispielsweise auf Wortgrenze umgerechnet werden, so übergibt man die Zahl 16.

Damit wären wir für diesen Monat am Ende angelangt. Ich möchte wieder alle Leser auffordern, uns Ihre Softwareentwicklungsprobleme mitzuteilen. Ein Leser stellte zum Beispiel die Frage, ob wir nicht einmal rc_intersect veröffentlichen könnten. Und natürlich sind wir immer daran interessiert neue Tips und Tricks zu erfahren, um sie allen Lesern zugänglich zu machen.

```

GRECT re1,re2;
int feld[4];

/* Irgendwelche Operationen mit den Rechteckbereichen wie z.B.: */
rc_intersect(&re1,&re2);

grect_to_array(&re1,feld); /* Umwandlung der GRECT-Struktur */
/* in gegenüberliegende Rechteck- */
/* Koordinaten */

/* Die Funktion selbst sieht dann folgendermaßen aus: */

grect_to_array(area, array) /* Schreibe Strukturwerte in Feld */
GRECT *rechteck;
int *array;
{
    *array++ = rechteck->g_x;
    *array++ = rechteck->g_y;
    *array++ = rechteck->g_x + rechteck->g_w - 1;
    *array = rechteck->g_y + rechteck->g_h - 1;
}

```

Listing 6

```

int align(x,n) /* Umrechnung einer Koordinate auf die nächste */
/* durch n teilbare Stelle */
int x, n; /* Für Wortbreitenausrichtung bitte n=16 verwenden*/
{
    x += (n >> 2) - 1; /* Runden und */
    x = n * (x / n); /* Rest entfernen */
    return (x); /* Gebe Wert zurück */
}

```

Listing 7

PADERCOMP – Walter Ladz

Erzbergerstr. 27 · 4790 Paderborn · Tel. 0 52 51-3 63 96

FLOPPYSTATIONEN FÜR ATARI® ST

PADERCOMP FL 1 448,-
 3,5", 1 Mb, eingeb. Netzteil, NEC-Laufwerk, Abm. 240x105x40 mm,
 anschlußfertig, graues Metallgeh. Testbericht ATARI-Magazin 2/87,
 Seite 70

PADERCOMP FL 2 748,-
 Doppellaufwerk übereinander, sonst wie FL 1

PADERCOMP FL 3 398,-
 Zweitlaufwerk für Amiga

NEC FD 1036 A 3,5", 1 MB, 32 mm Bauhöhe 269,-
 dto. ST modifiziert 289,-
 Industrie Floppystecker 9,90
 ST Kabel an Shugart-Bus 3,5" 29,90
 Monitorstecker 7,90

ZUBEHÖR

3,5" Disketten, ab 50 Stück Superpreise!
 Disk Box SS-50, f. 50 3,5" Disketten 19,90
 Media Box 1, f. 150 St. 3,5" Disketten 39,90
 Druckerkabel ST 34,90
 Dataphon S21/23, 300 bzw. 1200/75 Baud, BTX 329,-
 Orion Farbmonitor CCM 1280 m. Kabel an Atari 260/520 848,-
 NEC Multisync, alle drei Auflösungen 1898,-
 Monitor-Ständer dreh-, schwenk- und kippbar 29,-
 Joy-Star, Super Joystick mit 6 Microschaltern 22,90
 Preisliste kostenlos

DRUCKER

STAR NL 10 incl. Interface, Dt. Handbuch 748,-
Citizen 120D 120 Z/s, NLQ 528,-
OKIDATA ML 192 incl. vollaut. Einzelblatteinzug 1348,-
Mitsubishi DX-180W, 180 Z/s, NLQ, DIN A3 1198,-
Panasonic KX-P 1091, 120 Z/s, NLQ 748,-
Panasonic KX-P 1092, 180 Z/s, NLQ 998,-

Ein Schriftbild, fast wie gesetzt!
 24-Nadeldrucker

NEC P6, 24 Nadeln, 216 Z/s, DIN A 4 1248,-
NEC P7, 24 Nadeln, 216 Z/s, DIN A 3 1698,-
STAR NB 24/15, 24 Nadeln, 216 Z/s, DIN A 3 2100,-

Bestellungen per Nachnahme oder Vorkasse ab 30 DM. Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse. Eingetragenes Warenzeichen: ATARI ST. Die Preise können günstiger liegen. Rufen Sie auf Händleranfragen erwünscht.

Control

Das Accessory „CONTROL.ACC“ erlaubt es dem Benutzer, die Standardwerte für Drucker und Konsole seinen Wünschen entsprechend zu verändern. Werden diese veränderten Werte nun in der Datei „DESKTOP.INF“ gespeichert, so werden die üblichen Werte beim Booten durch die veränderten Werte ersetzt – vorausgesetzt allerdings, das Accessory befindet sich auf der Bootdiskette. Falls es nicht vorhanden ist, bleiben die Standardwerte unverändert, im Gegensatz etwa zur V.24-Einstellung.

Mein Programm umgeht diesen Fehler. Dadurch spart es das speicherplatzfressende Kontrollfeld und zwei Einträge im DESK-Menü, wo überhaupt nur sechs zugelassen sind. Es wird lediglich nach dem Booten einmal gestartet, wozu man es am besten im AUTO-Ordner ablegt. Danach belegt das Programm weder Speicherplatz noch Einträge im DESK-Menü.

Zur Funktionsweise:

Das Programm liest aus der Datei „DESKTOP.INF“ die Werte für die Druckeranpassung und das Kontrollfeld und ändert mit XBIOS-Aufrufen die Standardwerte. Sollte die Datei „DESKTOP.INF“ auf der Diskette nicht vorhanden sein, bricht das Programm mit einer Fehlermeldung ab. Das ist aber kein Problem; Wenn diese Datei nicht vorhanden ist, gibt es auch keine vom Benutzer abgeänderten Werte.

Das Listing meines Programms „CONTROL“ ist in ST-Pascal geschrieben. Verbesserungsvorschläge sind selbstverständlich willkommen, obwohl ich glaube, daß das Programm für die Praxis geeignet ist. Auf meinem ST versieht es schon längere Zeit seinen Dienst.

Volker Kächle

```

program Control;                                { Version 01.03.87 }

{ ersetzt Control.Acc und spart somit zwei Eintraege im 'Desk' }
{ und den Speicherplatz dafuer ein. Dieses Programm sollte im }
{ AUTO-Ordner abgelegt werden. }

{ von Volker Kächle, Goldmuehlestr. 99/3, 7032 Sindelfingen }

type str255=string[255];

var bz,cz:str255;

procedure Zeilen_holen(var bz,cz:str255);
var f:text;
begin { Zeilen_holen }
  reset(f,'Desktop.Inf');
  readln(f,bz); { die erste Zeile enthaelt hierfuer Unwichtiges }
  readln(f,bz); { Informationen ueber Druckeranpassung }
  readln(f,cz); { " " Kontrollfeld }
  close(f);
end { Zeilen_holen };

procedure Druckeranpassung(bz:str255);           { setzt die Druckerstandardwerte }
var c,i:integer;

procedure setprt(config:integer);
  xbios(33);

begin { Druckeranpassung }
  c:=0;
  for i:=6 downto 1 do
    c:=2*c+(ord(bz[i+2])-48); { Konfigurationsbyte berechnen }
    setprt(c);
end; { Druckeranpassung };

procedure Farbpalette(cz:str255); { setzt die Farbpalette wie }
type word16=array[1..16] of integer; { im Kontrollfeld definiert }
  word16_ptr^=word16;
var i:integer;
  ptr:word16_ptr;

procedure setPalette(palette:word16_ptr);
  xbios(6);
begin { Farbpalette }
  new(ptr);
  i:=3;
  while i<=48 do
    begin { Farbanteil rot }
      ptr^[(trunc(i/3))]:=256*(ord(cz[i])-48)+16*(ord(cz[i+1])-48)
        +ord(cz[i+2])-48; { blau festsetzen }
      i:=i+3;
    end { while };
    setPalette(ptr);
end; { Farbpalette };

procedure Wiederholrate(cz:str255); { setzt die Wiederholrate }
var zeit,rate:integer; { und -zeit }

procedure kbrate(zeit:integer;rate:integer);
  xbios(35);

begin { Wiederholrate }

```

```

zeit:=16*(ord(cz[54])-48)+ord(cz[55])-48; { Zeit und... }
rate:=16*(ord(cz[56])-48)+ord(cz[57])-48; { Rate berechnen }
kbrate(zeit,rate);
end; { Wiederholrate }

procedure Click(cz: str255); { Keyclick und Glocke an-/abschalten }
const
  BCLR=2232;
  BSET=2296;
  RTS=20085;
type
  mcode=array[1..7] of integer;
var
  code:mcode;

procedure supexec(var codeptr:mcode);
  xbios(38);

begin { Click }
  if cz[53]='0' then code[1]:= BCLR { Maschinenprogramm laden... }
    else code[1]:= BSET;
  code[2]:= 0;
  code[3]:= $484;
  if cz[52]='0' then code[4]:= BCLR
    else code[4]:= BSET;
  code[5]:= 2;
  code[6]:= $484;
  code[7]:= RTS;

  supexec(code);
  { ... und im Supervisormodus. }
  { ausfuehren }

begin { Hauptprogramm }
  Zeilen_holen(bz,cz);
  Druckeranpassung(bz);
  Farbpalette(cz);
  Wiederholrate(cz);
  Click(cz);
end.

```

Listing 1

IHR PARTNER FÜR DEN GÜNSTIGEN EINKAUF! OKI ATARI-Version

OKI 182	648,-
OKI 192 plus	998,-
OKI 192 Einzelblatt	1.248,-
OKI 193 plus	1.248,-
OKI 193 Einzelbl. schm.	1.498,-
OKI 292	1.348,-
OKI 293	1.648,-
OKI 294	2.398,-

ATARI-Untertischgehäuse TASTATUR-GEHÄUSE die SUPER-LÖSUNG

6 Monate Garantie
Versand per Nachnahme.

COMPUTER + ELEKTRONIC GMBH
7800 FREIBURG • POSTFACH 65 60

ATARI ST

steckbar steckbar
1 MByte für 260/520 ST 275,-

Jede Erweiterung einzeln im Rechner getestet!
Sehr einfache Einbau. Ohne Löten einbaubar!!!
Gut bebilderte, ausführliche Einbaurichtung.
Vergoldete Mikro - Steckkontakte für MMU-
Adapter. Optimale Schonung des MMU-Sockels
Achten Sie auf! Mikro-Steckkontakte
Kein Bildschirmflimmern!!! Test in ST 4/86.

2,5 MByte 280 ST
520 STM 1040 STF a.A.
ohne zus. Software
ohne zus. Stromversorgung
einfache Installation ohne Löten
Info anfordern!

ECHTZEITUHR 129,-
Jede Uhr im Rechner getestet! Einbau durch
Einsticken in den Rechner. Freier ROM Port -
für spätere Erweiterungen. Uhrzeit, Datum,
Wochentag Anzeige. Dank Lithium-Batterie ca.
10 Jahre Laufzeit. Hohe Genauigkeit.
Schaffahrererkennung.
Bei Verwendung von GfA Base-Modul
keine Bootdiskette erforderlich!
Händleranfragen erwünscht.

WEIDE-ELEKTRONIK

Regerstr. 34 • 4010 Hilden • Tel.: 02103/4 1226
Kostenloses Info!!! tech. Anfr.: 02 12/8107 50
Schweiz SENN Computer AG
Langstr. 31
CH-8021 Zürich • Tel. 01-2417373
Belgien MICRO-CONNECTION
St. Katrijnvestr. 16
2000 Antwerpen • Tel.: 03/231 15 40



NLQ NLQ NLQ

- Aufrüstsatz für alle
Epson MX, RX, FX, JX Drucker
Apple Macintosh Drucker
Emulation für (FX & JX)

Viele Features! Info anfordern!
FX 80 199,- MX 80 179,- RX 80 149,-

GfA-BASIC v2.0 MODUL 198,-

DISKETTEN-STATION IM PC-GEHÄUSE!

1 Laufwerk - 720 kBByte formatiert 699,-
2 Laufwerke - 1,4 MByte formatiert 949,-
ihr Atari ST-Laufwerk und ein 720 kB Laufwerk 749,-

Disketteneinzelstation (1 MByte)* 499,-
*extern auf Laufwerk A oder B einstellbar!

Diskettendoppelstation (2 MByte) 849,-
Floppykabel 29,-

1 m, 1 Stecker, andere Seite vorbereitet zum
Anquetschen von Shugart-Steckleisten.

NEC FD 1035 LP (1 MByte) 259,-

Trackball statt Maus (platzsparend u. schnell) 119,-

ENDLICH ! Start der Reihe EDV BUCHFÜHRUNG LEICHTGEMACHT

Sind Sie Selbständiger, Gewerbetreibender oder Steuerberater, Buchführungs-Neuling oder routierter Profi, können Sie sich keine lange Einarbeitungszeit in umständliche Programme leisten, dann brauchen Sie eine dialogorientierte, menügesteuerte Software mit übersichtlichen Eingabebildschirmen, für Sie von Praktikern geschrieben, mit der Sie endlich

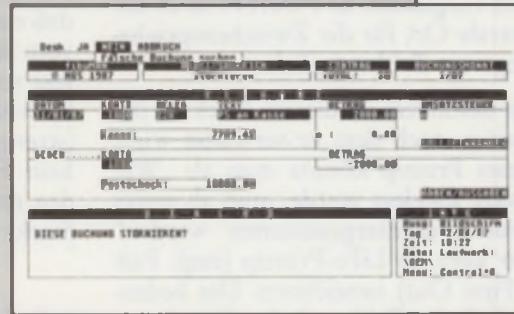
NEU

BUCHEN OHNE STRESS

- läuft auf jeder gängigen Atari ST Hardware Konfiguration, natürlich unter GEM, kein Kopierschutz. Jede Diskette enthält lediglich eine Seriennummer zur Rückverfolgung unerlaubter Kopien. Eine eventuell vorhandene Hardwareuhr kann selbstverständlich weiter benutzt werden. **Optimaler Anwendungskomfort ist für fibuMAN oberstes Gebot**
- gibt Ihnen in Sekundenschnelle zu jedem Zeitpunkt einen präzisen Überblick über Ihre Geschäftsfinanzen
- hält alle Listen in chronologischer Ordnung bereit
- enthält 2 mitgelieferte Kontenpläne, die natürlich individuell anzupassen sind
- verfügt über drei für den Benutzer einstellbare MWST Sätze
- weist selbsttätig auf unsinnige Buchungen hin. Der Buchungsneuling lernt bequem während er bucht!
- entscheidet für Sie, ob MWST oder Vorsteuer zu buchen sind
- rechnet die MWST von Nettorechnungen selbst hoch
- erlaubt schnelles Suchen nach bestimmten Buchungen oder verschiedenen Kriterien in allen relevanten Listen – sogar mit sachgerechter Übernahme in die aktuelle Buchung (z. B. Debitoren, Kreditoren Ausbuchungen, offen Posten!)
- stormt JEDEN Buchungssatz des Journals auf Tastendruck oder Mausklick!
- lässt Sie auch während des Buchungsvorgangs neue Konten anlegen und gibt Ihnen dabei Auskunft über die Bedeutung dieses Kontos für die verschiedenen Auswertungen (mit Beispielen!)
- informiert Sie vor und nach jeder Buchung über die Kontostände der gerade angesprochenen Konten
- ordnet jedem Konto einen optionalen Automatik-Text und einen bestimmten MWST Satz zu (kann jederzeit überschrieben werden)
- arbeitet mit oder ohne Belegnummer, je nachdem wie Sie es gewohnt sind
- druckt die Umsatzsteuer Voranmeldung mit allen Daten direkt auf das Formular des Finanzamts (nur unterschreiben müssen Sie noch selbst!)
- druckt auf Abruf ALLE vom Finanzamt zum Abschluß vorgeschriebenen Auswertungen hintereinander (beliebige Anzahl von Kopien!)
- bucht nach einmaliger Eingabe automatisch alle sich regelmäßig wiederholenden Vorfälle
- kümmert sich um Sicherheitskopien und Datenschutz (frei definierbares Kennwort)
- zwingt Sie, das Systemdatum zu stellen, aber nur, wenn Sie es vergessen haben sollten
- verfügt über eine Schnittstelle zu einer extrem komfortablen FakturafaktuMAN in Vorbereitung), getreu der fibuMAN Devise: **EIN VORGANG – EINE EINGABE – EINE WIRKUNG**
- ist für Sie ungeeignet wenn Sie mehr als 64 000 Buchungen im Monat haben oder 99 999 Konten nicht ausreichen sollten



Wir bringen LICHT in Ihre Nacht mit nur



fibuMAN E Einnahmen-Überschuss-Buchung

Übung 2 - Einnahmen-Überschuss Rechnung

einfach und schnell zu erlernen mit allen oben genannten Vorteilen, Auswertungen u. a. Saldenliste, Finanzkenn, Umsatzsteuervoranmeldung, Einnahmen-Überschuss Rechnung
incl. ausführbaren Handbuch

DM 345,-

fibuMAN F Finanzbuchhaltung

wie fibuMAN E, jedoch keine Einnahmen-Überschuss Rechnung, statt dessen Gewinn & Verlustrechnung und Bilanzierung nach den neuesten gesetzlichen Vorschriften, ermöglicht sowohl Debitoren-Kreditoren als auch Offene Posten Buchhaltung, integriertes Abschreibungsprogramm, **DM 645,-**

DM 645,-

fibuMAN M Mandantenfähige Finanzbuchhaltung

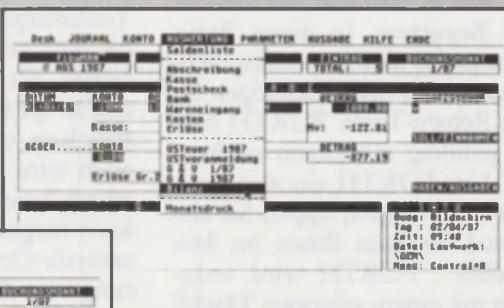
vereinigt alle Eigenschaften von **fibuMAN E** und **fibuMAN F**. Ideal für Steuerberater und Inhaber mehrerer Firmen, die sowohl Einnahmen-Überschuß Rechnung, als auch Bilanzierung benötigen und beides in gleicher komfortabler Weise bedienen wollen. Mandanten oder Firmen vom Programm aus mit allen zugehörigen Stammdaten zu verwalten.

DM 845,-

Individuelle Anpassung des Systems nach Absprache, Hotline, Update Service, und und und...

Ein Aufstieg in der IbuMAN Reihe ist jederzeit unter Anrechnung des aktuellen Preises der ursprünglichen Version möglich.

Demodisk mit Handbuch (wird beim Kauf angerechnet) DM 60.—



MegaSoft · Tel. 0 64 38 - 44 63
Auf der Hosterd 7 · 6274 Hünstetten 7

FORTH-Einführung

Teil 2

Nachdem die erste Folge bereits einen ersten Überblick über einige wichtige Eigenschaften von FORTH gab, soll es nun richtig losgehen. Wenn Sie sich inzwischen das VOLKSFORTH aus dem PD-Service besorgt haben oder Besitzer eines anderen FORTH-Systems sind, steht einem erfolgreichen Einstieg in FORTH nichts mehr im Weg.

Nachdem Sie VOLKSFORTH durch Anklicken des „FORTHKER.PRG“-Ikons gestartet haben, erscheint auf dem Bildschirm eine kurze Mitteilung, die über Herkunft und Version des Systems Auskunft gibt. Bei der im PD-Service erhältlichen Version handelt es sich jetzt um die wesentlich leistungsfähigere Version 3.8.

Danach passiert gar nicht mehr viel. FORTH wartet vielmehr auf die Eingabe des Benutzers. In dieser Beziehung steht es also als Interpretersprache BASIC um nichts nach. Bestätigen Sie ruhig die Return-Taste: FORTH meldet sich geduldig mit einem nüchternen 'ok'. Um FORTH ein wenig aus der Reserve zu locken, tippen Sie einfach einmal ein, was Ihnen im Moment einfällt. FORTH wird wahrscheinlich mit einem saloppen 'Haeh?' antworten. Dies ist allerdings keine Standard-Systemmeldung, sondern eher die persönliche Note des VOLKSFORTH-Autors. Andere FORTH-Systeme melden sich ein wenig seriöser, etwa mit 'Can't find' o. ä. In jedem Fall gibt FORTH damit bekannt, daß es mit Ihrer Eingabe nichts anfangen konnte. Damit Sie auf Ihr erstes Erfolgserlebnis nicht zu lange warten müssen, sollten Sie es einmal mit der Eingabe von 'WORDS' probieren – und plötzlich sehen Sie eine riesige Menge von Worten auf dem Bild-

schirm. 4xFORTH-Besitzern ist dieses Erlebnis allerdings nicht vergönnt, denn die Konstrukteure konnten sich aus irgendeinem Grund nicht dazu entschließen, dieses Wort zu implementieren. Vielleicht hatten Sie es auch einfach vergessen.

Nun wird es dringend erforderlich, ein wenig mehr Systematik in unsere Vorgehensweise zu bringen. Sonst haben Sie am Ende mehr als ein Dutzend verschiedener Worte ausprobiert und sind so schlau wie zuvor!

Probieren wir zunächst einmal aus, wie FORTH auf die Eingabe von Zahlen reagiert. Besitzer von VOLKSFORTH sollten vorher 'DECIMAL' eingeben, um sicherzustellen, daß FORTH im Dezimalsystem rechnet. Nach der Eingabe der Zahl '17' und anschließendem Betätigen der Return-Taste (dies soll in Zukunft nicht mehr gesondert erwähnt werden) meldet sich FORTH wieder mit einem 'ok'. Was ist aber mit der Zahl passiert? Der Textinterpreter – eine kleine Routine, die eingegebene Zeichen auswertet – bringt alle Zahlen grundsätzlich in einem speziellen Bereich des Arbeitsspeichers unter. Dieser spezielle Bereich wird Parameterstack genannt; er wurde bereits in der Einführungsfolge kurz vorgestellt. In FORTH ist es der zentrale Ort für die Zwischenspeicherung von Zahlen jeglicher Art.

Das besondere an diesem Stack ist das Prinzip, nach dem er verwaltet wird. Dieses Prinzip könnte man als „Was zuletzt abgelegt wurde, muß als erstes wieder heruntergenommen werden“ oder kurz als LiFo-Prinzip (engl. Last in First Out) bezeichnen. Das bedeutet, daß eine Zahl nach der Eingabe an oberster Stelle im Stack (im FORTH-Jargon 'TOS' für 'Top Of Stack' genannt) abgelegt wird. Soll eine Zahl vom Stack genommen werden, so wird dementsprechend immer diese oberste Zahl genommen.

Im Moment befindet sich nur eine Zahl im Stack, nämlich die '17'. Bei der Eingabe einer weiteren Zahl, z. B.

25 ok

wird diese Zahl an oberster Stelle im Stack abgelegt. Die '17' „rutscht“ um eine Position tiefer. Tatsächlich, und das soll ruhig vorweggenommen werden, rutschen natürlich keine Zahlen, sondern es wird lediglich ein bestimmter Zeiger verändert. Um die oberste Zahl im Stack auszugeben, stellt FORTH ein Wort zur Verfügung, welches durch einen schlichten '.' dargestellt wird:

. 25 ok

Dieser '.' entspricht also in etwa dem PRINT in BASIC – mit dem Unterschied, daß sich mit '.' nur Zahlen ausgeben lassen. Beachten Sie, daß bei der Ausgabe mit '.' die ausgegebene Zahl auch gleichzeitig vom Stack genommen wird. Demnach verbleibt nur noch die '17' im Stack. Auch davon kann man sich leicht überzeugen:

. 17 ok

Nun ist der Stack leer. Jeder weitere Versuch, mit '.' eine Zahl auszugeben, führt zu einer Fehlermeldung.

Nicht immer ist es jedoch erwünscht, daß eine ausgegebene Zahl damit auch vom Stack verschwindet. Um diesen Effekt zu umgehen, stellen viele FORTH-Systeme das Wort 'S' zur Verfügung (streng genommen ist 'S' nämlich kein FORTH-83-Standard-Wort), das den momentanen Inhalt des gesamten Stacks ausgibt. Nach Eingabe von:

11 22 33 ok

befinden sich im Stack drei Zahlen, wovon man sich durch Eingabe von 'S' leicht überzeugen kann:

.S 33 22 11 ok

Die Ablage von Zahlen auf dem Parameterstack ist Voraussetzung dafür,

überhaupt Operationen mit Zahlen durchführen zu können. Im einfachsten Fall wird es sich dabei um arithmetische Operationen handeln. Für Rechenoperationen in FORTH gilt allerdings eine Besonderheit, die Anfängern erfahrungsgemäß einige Schwierigkeiten bereiten kann: Alle Rechenoperationen werden in FORTH nach den Regeln der „Umgekehrt Polnischen Notation“ durchgeführt (siehe Infokasten 1).

So wird beispielsweise nach Eingabe von '+' die Summe aus den obersten beiden Zahlen gebildet und das Ergebnis wieder an oberster Stelle im Stack abgelegt. Um das Ergebnis zu erhalten, könnte man es sich mit '.' ausgeben lassen. Unter Umständen kann es aber günstiger sein, die oberste Zahl im Stack zuvor mit 'DUP' zu kopieren. Auch dazu ein Beispiel:

34 55 ★ ok

Das Ergebnis befindet sich nun im TOS. Durch

DUP ok

wird es kopiert und kann mit '.' ausgeben werden:

. 1870 ok

Das Ergebnis kann nun für weiter Operationen verwendet werden.

Neben 'DUP' existieren in FORTH noch zahlreiche weitere sog. „Stackmanipulationsworte“ wie 'DROP', welches das oberste Element im Stack löscht, 'OVER', welches das zweitoberste Element im Stack löscht, 'OVER', welches das zweitoberste Element im Stack in die Spitze kopiert, oder 'ROT', welches die obersten drei Elemente des Stacks eine Position rotieren lässt. Probieren Sie diese Worte ruhig einmal aus.

Solche Stackmanipulationen sind natürlich eine Besonderheit von FORTH und in den meisten anderen Sprachen nicht zu finden. Dort wird ein Stack allenfalls zur Zwischenspeicherung von Systemadressen verwendet und ist ein wohlgehütetes Geheimnis, dem Programmierer in der Regel also nicht direkt zugänglich. In FORTH, und das soll noch einmal betont werden, läuft die gesamte Parameterübergabe über den Stack. Soll also irgendein Wort mit Parametern aufgerufen werden, so müssen diese zuvor auf dem Stack abgelegt werden.

Der Stack spielt die Rolle eines Zwischenspeichers für lokale Variablen. Geschickte Programmierer können daher ganz auf Variable und Konstanten verzichten, indem sie sämtliche Parameter, die während eines Programmablaufs anfallen, auf dem Stack verwalten. Ob dies freilich die Lesbarkeit eines programmes erhöht, sei dahingestellt.

Auch auf eine weitere Besonderheit soll kurz hingewiesen werden. Standard-FORTH-83 rechnet grundsätzlich nur mit 16 bzw. 32 Bit breiten Integerzahlen. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie bei der Division ein scheinbar unverständliches Ergebnis erhalten:

22 7 / . 3 ok

Auch diesen Umstand verdankt FORTH seinen (sicher nicht gerefertigten) Ruf als „Exot“ unter den Programmiersprachen. Tatsächlich wird durch die ausschließliche Verwendung von Integerzahlen eine weitere Steigerung der Arbeitgeschwindigkeit erreicht, ohne daß unbedingt die Genauigkeit darunter zu leiden hätte. Zudem sind für die meisten FORTH Systeme sog. „Gleitkommapakete“ erhältlich, auf die bei Bedarf zurückgegriffen werden kann.

Doch zurück zur praktischen Anwendung. Nachdem die Rolle des Parameterstacks geklärt ist, müssen wir uns einem weiteren wichtigen Aspekt zuwenden: Wie werden in FORTH Programme geschrieben? Bekanntlich liegt die Stärke einer Programmiersprache darin, eine bestimmte Folge von Anweisungen (auch Programm genannt) im Grund beliebig oft ablaufen zu lassen.

Um FORTH dazu zu bringen, sich eine bestimmte Folge von Anweisungen zu merken, müssen diese Anweisungen in eine sog. „Doppelpunktdefinition“ eingebunden werden. Was das heißt, wird schnell an einem Beispiel klar. Angenommen, Sie wollen ein Programm schreiben, das von einer Zahl die Quadratzahl berechnet und das Ergebnis anschließend ausgibt. In BASIC wäre die Angelegenheit innerhalb einer Minute erledigt und würde etwa so aussehen:

```
10 INPUT A
20 B = A * A
30 PRINT A
```

In FORTH muß zunächst mit Hilfe eines Doppelpunktes der Beginn einer Doppelpunktdefinition eingeleitet werden. Auf den Doppelpunkt folgt der Name, unter dem die Definition von nun an aufgerufen werden kann. Also etwa ': QUADRAT'. Nun müssen wir uns überlegen, wo der Wert herkommt, der quadriert werden soll. Da wir davon ausgehen, daß dieser zuvor auf dem Stack abgelegt wurde, wäre dieses Problem bereits gelöst. Auch das Quadrieren ist einfach, da durch 'DUP' die Zahl im Stack kopiert wird und mit '★' diese beiden Zahlen miteinander multipliziert werden. Schließlich muß das Ergebnis noch ausgegeben werden, das erledigt bekanntlich '..'. Beendet wird die Doppelpunktdefinition durch ein ':', womit das Programm, oder genauer gesagt das Wort 'QUADRAT', fertig wäre. Hier noch einmal das komplette „Listing“:

```
: QUADRAT
DUP ★ .;
```

Ignorieren Sie zunächst das Wort 'compiling', das während der Eingabe einer Doppelpunktdefinition in VOLKSFORTH erscheint. Wir werden seine Bedeutung später klären.

Bevor Sie 'QUADRAT' aufrufen, müssen Sie daran denken, daß die Zahl, die quadriert werden soll, zuvor auf dem Stack abgelegt werden muß. Dann kann eigentlich nichts mehr schiefgehen:

9 ok (Zahl wird auf dem Stack abgelegt)

QUADRAT 81 ok

oder in einer einzigen Zeile:

QUADRAT 81 ok

Haben Sie dieses Beispiel verstanden, dann haben Sie auch eine wesentliche Grundlage der Programmierung in FORTH verstanden. Halten wir noch einmal fest:

Programme werden in FORTH durch die Definition neuer Worte geschrieben.

Jedes neue Wort wird in das Wörterbuch, einen Bereich des Arbeitsspeichers, der den Wortschatz des FORTH-Systems erhält, eingetragen. Dieses Wörterbuch spielt also die Rolle eines Programmspeichers, der mit jeder neuen Definition wächst. Bei der Verarbeitung einer Eingabe sucht der Text-

interpreter zunächst in diesem Wörterbuch nach einem übereinstimmenden Wort, das dann zur Ausführung gebracht wird. Findet er kein Wort im Wörterbuch, das mit der Eingabe übereinstimmt, versucht er, die Eingabe in eine Zahl umzuwandeln. Führt auch dies nicht zum Erfolg, so bricht der Textinterpreter mit der bekannten Fehlermeldung ab.

Doch zurück zu unserer ersten Definition. Im Grunde ist die Ausgabe noch ein wenig nüchtern. Wie wäre es, wenn das Ergebnis mit einem kleinen Kommentar ausgegeben wird? Da die Definition von 'QUADRAT' bereits bei der Eingabe umgesetzt wurde, gibt es keine Möglichkeit, den Quelltext dieser Definition nachträglich zu verändern. Ich werde daher in der nächsten Folge eine weit komfortablere Eingabemöglichkeit vorstellen. Uns bleibt im Moment daher nichts anderes übrig, als die (jetzt allerdings erweiterte) Definition von 'QUADRAT' erneut einzugeben:

```
: QUADRAT
  DUP ∗
  " Das Ergebnis ist :" .;
```

Der Textinterpreter wird sich jetzt mit der Mitteilung „QUADRAT exists“ melden: Eine Definition mit dem Namen 'QUADRAT' existiert tatsächlich. Beim Aufruf von 'QUADRAT' wird nun die neueste Version dieses Wortes aufgerufen:

12 QUADRAT Das Ergebnis ist 144

Wagen wir uns an ein wenig anspruchsvolleres Projekt heran. Es sollen alle Quadrate der Zahlen '1' bis '10' ausgegeben werden. Dazu bedarf es keiner allzugroßen Anstrengung mehr, denn der größte Teil des Problems wurde bereits gelöst. Was fehlt, ist eine Schleifenanweisung vom Typ 'FOR...NEXT'. Auch so etwas gibt es in FORTH. Diese 'DO...LOOP'-Schleife lässt sich mit der 'FOR...NEXT'-Schleife in BASIC vergleichen, mit der Besonderheit, daß Anfangs- und der Endwert zuvor auf dem Stack abgelegt werden müssen. Wie das neue Wort 'ZEHN-MAL' aussehen könnte, zeigt Abb. 1.

Nach Aufruf von 'ZEHN-MAL' sollten die Quadratzahlen der Zahlen eines bis zehn ausgegeben werden. Beachten Sie, daß diesmal keine Parameterübergabe notwendig ist, da die Parameter innerhalb des Wortes 'ZEHN-MAL' erzeugt werden.

Sollten Sie bei der Eingabe der Definition in Abb. 1 etwa einen Tippfehler gemacht haben, so können Sie gleich noch einmal von vorne anfangen. FORTH unterbricht in diesem Fall die Doppelpunktdefinition (genauer gesagt, ruft der Textinterpreter eine sog. „Abort“ Routine auf, welche einen Warmstart durchführt) und eine bis dato eingetippte Definition ist verloren. Dieser Umstand liegt in der Natur des FORTH-Textinterpreters.

Daß diese Eigenschaft insbesondere bei größeren Definitionen niemandem zugemutet werden kann, ist klar. Deswegen werde ich in der nächsten Folge

zeigen, wie man mit Hilfe des VOLKS-FORTH-Editors Programme erstellen kann.

: ZEHN-MAL / Einleitung der Doppelpunktdefinition
10 0 / Übergabe des End- und des Startwertes
/ Beachten Sie die Reihenfolge!
DO / Beginn der Schleife
I / Dieses Wort holt den aktuellen Schleifenzähler
/ in den Stack
QUADRAT / die Wirkung kennen Sie ja bereits
LOOP / Ende der Schleife
; / Ende der Wortdefinition

Abb. 1

```
: ZEHN-MAL / Einleitung der Doppelpunktdefinition
10 0 / Übergabe des End- und des Startwertes
/ Beachten Sie die Reihenfolge !
      DO      / Beginn der Schleife
      I / dieses Wort holt den aktuellen Schleifenzähler
                  / in den Stack
      QUADRAT / die Wirkung kennen Sie ja bereits
      LOOP      / Ende der Schleife
; / Ende der Wortdefinition
```

Infokasten 1:

Was bedeutet UPN?

Bei der „Umgekehrt Polnischen Notation“ (benannt nach dem polnischen Mathematiker Lukasiewicz) handelt es sich um eine spezielle Rechenvorschrift für arithmetische Ausdrücke. Anders als bei der gebräuchlicheren Infix-Notation werden zunächst die Operanden und anschließend der Operand aufgeführt. Dem Infix Ausdruck '3 ∗ 2 + 1 =' entspräche gemäß der UPN der Ausdruck '3 2 ∗ 1 +'. Die UPN, die ohne Klammern und Operatorhierarchien auskommt, weist bei der Auswertung durch einen Computer erhebliche Vorteile gegenüber der Infix-Notation auf und führt deswegen zu einem teilweise beträchtlichen Geschwindigkeitsgewinn. Alle Operationen in FORTH werden nach den Regeln der UPN ausgeführt.

Infokasten 2:

Die Freunde der Sprache Forth, wird diese Nachricht sicher sehr interessieren: Von Volksforth 83 gibt es eine neue Version, welche über unseren Public-Domain-Service zu erhalten ist. Diese Version hat sich in vielen Punkten verändert. Zum einen ist sie relokativ geworden. Man spart also den Lader, wodurch die Bedienung wesentlich einfacher wird. Weiterhin kann man durch das Fileinterface normale TOS-Files bearbeiten. Auch die Bedienungsfreundlichkeit hat durch den neuen Editor, der voll GEM-gesteuert ist, um einiges zugelegt. Aufgrund dieser Änderungen benötigt sie drei Disketten. Da die alte Version auf zwei Disketten untergebracht war, konnten wir diese (3 und 4) nicht aktualisieren. Die neue Version erhalten Sie auf den Disketten 49, 50 und 51. Ein ausführliches Handbuch (> 200 Seiten) erhalten Sie zum Preis von DM 39,80 bei: Dietrich Weineck, Fleetrade 40, 2800 Bremen

Der absolute WAHNSINN:

SKY PLOT *plus*

Technische Daten in Kürze:

- zwei Sterndatensätze mit 612 bzw. 15 383 Sternen
- 1053 Nebel, Sternhaufen und Galaxien
- Daten im ASCII-Format, veränder- u. erweiterbar
- acht Planeten, Sonne, Mond und drei Kometen vordefiniert
- Eingabe eigener Bahnelemente möglich, elliptisch und parabolisch
- Darstellung des Himmels als rechteckige Karte, Polarkarte, sichtbarer Himmel oder Horizontkarte in vier Himmelsrichtungen
- Vergrößerungen auf rechteckigen Karten mit der Maus bis über eine Billion mal maßstäbliche Darstellung von Nebeln und Planeten als Scheiben, letztere mit Phasen - etc.
- dadurch Darstellung von Finsternissen, Durchgängen, Bedeckungen etc.
- automatische Suche nach Konjunktionen, also Finsternissen, Begegnungen, Bedeckungen etc.
- Bewegungsbahnen von Planeten mit max. 32 000 Punkten, speicherabhängig einstellbarer Datumsbereich 1.1.1583 - 31.12.3000
- beliebige geographische Breite einstellbar
- Objektgruppen einzeln abschaltbar
- einstellbare Grenzgrößen für alle Arten von Objekten wirksam
- Gradnetz auf Wunsch einblendbar, Netzausstand einstellbar
- aktuelle Position des Mauszeigers auf der Karte kann angezeigt werden
- auf Farbmonitor Farben mausgesteuert veränderbar
- für Hardcopy Bild invertierbar

**SKY PLOT
PLUS**
nur DM 198,-

**Update
nur DM 80,-**

- Darstellung dreidimensional oder von Planeten anderer Sterne aus
- Berechnung der Auf- und Untergangszeit von Objekten, Kulmination etc.
- Darstellung des Sonnensystems in vier verschiedenen Ansichten, statisch oder mit simultaner Bewegung der Planeten
- Stellarstatistik zählt Sterne auf Ausschnitt und Gesamthimmel
- Sichtbarkeitsdiagramme für Helligkeit und Durchmesser der Planeten
- Sterrkarten können mit allen Objekten auf Plotter ausgegeben werden
- Abspeichern einzelner Bilder oder Sequenzen für „PLANETARIUM“
- Löschen beliebiger Dateien zum Aufräumen von Disketten
- Simulation eines Filmes im Speicher, dadurch Bewegungsabläufe noch besser sichtbar
- eingebaute Kurzanleitung
- Handbuchfunktion verweist bei jedem Menüpunkt auf Handbucheite
- Alle ATARI ST mit mind. 1 MByte.

So etwas gab's für den ATARI noch nie!

Bezugsquellen:

Alpha Computers
Berlin

BIT Computershop
Hamburg

Elektronik Computerladen
Flensburg

Jassen & Lenz
Lübeck

Radio Tiemann
Wilhelmshaven

Computer-Haus Gifhorn
Gifhorn

Hermann Fischer
Kassel

Computer Commerce
Mönchengladbach

CE Computersysteme
Krefeld

Computer Centrale
Recklinghausen

CBS
Stuttgart

BO Data Computer
Bochum

Büro Rüter
Hamm

CSF Computer & Software
Bielefeld

Computerstudio Hölscher
Bergheim

Allo Pach
Aachen

Münzenhofer
Holzkirchen

Schmitt Computersysteme
Koblenz

COM Soft
Remscheid

Müller & Nemecik
Frankfurt

Schmitt Computersysteme
Frankfurt

Büro Emig
Darmstadt

Schmitt Computersysteme
Wiesbaden

KFC Computersysteme
Königstein

Pauly Büromaschinen
Limburg

KA-WE Computercenter
Wetzlar/Lahn

Landolt Computer
Maintal

Elphates Computersysteme
Mainz

Orion Computer
Worms

MKV
Speyer

Computer Center
Mannheim

Pro CE
Gräfelfing

CSB GmbH
Traunstein

Fritz Seel
Heilbronn

Computer Shop Brock
Reutlingen

Dörschmied Bürrotechnik
Neuffen

Helmut Jör Computer
Bruchsal

Frank Leonhardt Elektronik
Offenburg

Udo Meier
Singen

Computertechnik Rößler
Konstanz

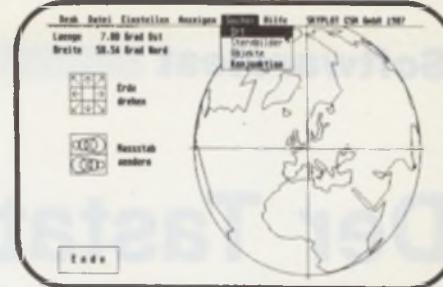
Hettler Data
Waldshut-Tiengen

Hard and Soft Computer
Ulm

Computer Shop Grahl
Ravensburg

Pro CE
Gräfelfing

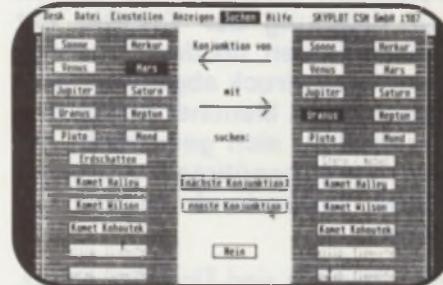
CSB GmbH
Traunstein



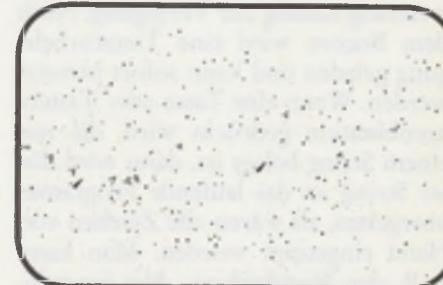
Bestimmen des Standortes



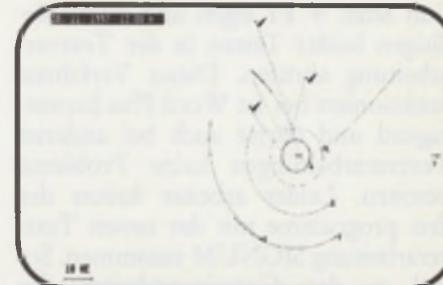
Was wird dargestellt (hier mit 15 383 Sternen)



Konjunktion suchen



Invertierter Himmel (hier 612 Sterne)



Sonnensystem in Bewegungssimulation

Elektroland Zimmermann
Passau

Elektroland Zimmermann
Regensburg

A & P Shop
Cham

Schmitt Computersysteme
Nürnberg

Steinwald Elektronik
Marktredwitz

Adolf & Schmoll
Computer Center

Augsburg

Schmitt Computer
Augsburg

BESTELL-COUPON
Einsenden an: CSM Computer Spezial Marketing GmbH
Holzstraße 19 - 8000 München 5
Site senden Sie mir: SKY PLOT PLUS 198,- DM
 Update (Originaldiskette liegt bei) 60,- DM SKY PLOT PLUS 198,- DM
 zgl. DM 5,- Versandkosten bei NN
 per Nachnahme Vorausentgeltscheck liegt bei
 Bargeld liegt bei

Name: _____
Straße: _____
Ort: _____

Lieferbar ab 30. März 1987.

Der Tastatur auf die Sprünge helfen...

...ist das Motto von drei Hilfsprogrammen, die wir in diesem Test vorstellen möchten. Sie dienen zur Belegung der Tastatur mit Zeichenketten, die dann durch einen Tastendruck abgerufen werden können. Mancher Vielschreiber wird es sich gewünscht haben, häufig benötigte Phrasen mit einem Tastendruck im Griff zu haben.

Alle Produkte sind Desk-Accessories. Sie stehen somit in jeder GEM-Anwendung ständig zur Verfügung. Nach dem Booten wird eine Tastaturbelegung geladen und kann sofort benutzt werden. Wenn eine Taste oder Tastenkombination gedrückt wird, die mit einem String belegt ist, dann wird dieser String an das laufende Programm übergeben, als wären alle Zeichen von Hand eingetippt worden. Man kann z. B. den Standardtext „Mit freundlichen Grüßen“ auf die Tastenkombination Shift + F1 legen und durch Betätigen beider Tasten in der Textverarbeitung abrufen. Dieses Verfahren funktioniert bei 1st Word Plus hervorragend und dürfte auch bei anderen Textverarbeitungen keine Probleme bereiten. Leider arbeitet keines der drei Programme mit der neuen Textverarbeitung SIGNUM zusammen. So viel zu den Gemeinsamkeiten der Programme.

ALT – the alternative GEM Keyboard Expander

Die Funktion von „ALT“ beschränkt sich auf das eigentliche Ziel: Die Belegung der Tastatur mit Zeichenstrings. Belegt werden können die Tasten A–Z und 0–9. In Kombination mit der Alternate-Taste (daher auch der Name) kann über jede der genannten Tasten ein String abgerufen werden.

Die Anzahl der Zeichen je Taste ist auf 60 beschränkt. Dieser Wert kann um ein Vielfaches gesteigert werden, weil

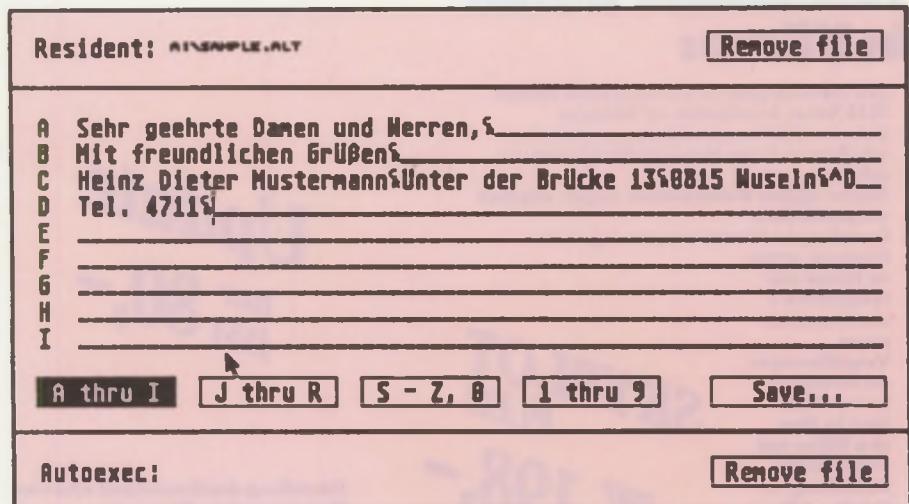


Bild 1



Bild 2

ALT als einziger der drei Testkandidaten die Aneinanderreihung des Textes von mehreren Tasten erlaubt. Dadurch können auch umfangreiche Formulierungen durch einen einzigen Tastendruck abgerufen werden. Ein Beispiel dafür ist der Briefkopf, der in Bild 1 auf die 'C'-Taste programmiert wurde. Die Telefonnummer auf der 'D'-Taste wird mit ausgegeben, weil am Ende des Textes von 'C' die Zeichenkombination "D" steht. Dadurch wird dem Programm mitgeteilt, daß an dieser Stelle zum Text von 'D' verzweigt werden soll. Durch diese Verkettung kann der Text von beliebigen Tasten

aneinander gereiht werden. Die Ausgabe in 1st Word (mit oder ohne Plus) würde bei Betätigung von Alternate und 'C' so aussehen:

Heinz Dieter Mustermann
Unter der Brücke 13
0815 Wuseln
Tel. 4711

Ein mit „ALT“ erstellter String kann alle Steuerzeichen außer den zum Editieren benötigten Tasten enthalten. Um dennoch z. B. ein 'Return' einschmuggeln zu können, sind Control-Sequenzen erlaubt (Control-M für Return). Dies wurde auch im oben be-

schriebenen Beispiel verwendet.

Es gibt zwei Wege ein Tastaturbelegung zu laden: Automatisch beim Booten oder manuell. Um „ALT“ mitzuteilen, welche Datei automatisch geladen werden soll, klickt man auf 'Autoexec' (siehe Bild 1 links unten) und kann aus dem Fileselector eine Datei auswählen, die beim nächsten Bootvorgang geladen wird. Analog dazu funktioniert auch das Laden einer Datei während der Arbeit. In diesem Fall wird 'Resident' (siehe Bild 1 links oben) angeklickt. Auch dann erscheint der Fileselector und die gewünschte Datei wird sofort geladen.

Die Tastaturbelegung kann auch gelöscht werden, um mit Programmen zu arbeiten, bei denen auch die Alternate-Tasten verwendet werden.

Das Handbuch ist in englischer Sprache, umfaßt acht Seiten und ist leicht verständlich. Der geübte GEM-Anwender wird es ohnehin nicht brauchen.

KEYCLICK

Mit diesem Programm können fast alle Tastenkombinationen belegt werden. Ausnahme sind auch hier wieder die Tasten, die zum Editieren des Textstrings benötigt werden. Insgesamt können 50 Tasten mit jeweils 60 Zeichen belegt werden. Die zu belegende Tastenkombination wird gedrückt, und dann kann der gewünschte Text eingegeben werden. Da das Fenster (siehe Bild 2) nur durch den Schließknopf verlassen werden kann, ist auch Return als Texteingabe zulässig.

Ein sehr nützliches Detail ist die Freigabe einzelner Tasten. Wenn man aus Versehen eine Taste belegt hat, die als Steuercode von einem Programm benutzt wird, kann diese wieder freigegeben werden. Leider kann dabei der Text nur gelöscht und nicht auf eine andere Taste kopiert werden.

Ein kleiner Nachteil sind die Speicherfunktionen von „Keyclick“. Die Tastaturbelegung wird immer unter dem gleichen Namen gespeichert bzw. geladen. Trotzdem ist es möglich, mit mehreren Tastaturbelegungen zu arbeiten, da immer das aktuelle Laufwerk und der aktuelle Ordner verwendet werden. Eine elegantere Lösung wäre auch hier der Fileselector von GEM.

„Keyclick“ bietet noch zwei zusätzliche Optionen. Wenn man das Drucker-



Bild 3



Bild 4

bzw. Telefonhörericon anklickt, kann man die Parameter für den Drucker und die serielle Schnittstelle einstellen. Dies geschieht mit zwei Dialogboxen, die denen des Kontrollfeldes bzw. des VT-52 Emulators zum Verwechseln ähnlich sehen.

Die Bedienungsanleitung ist in deutscher Sprache geschrieben. Auf sieben Seiten werden alle Funktionen anhand von Hardcopies und Beispielen erklärt. Wie auch bei den beiden anderen Programmen beträgt die Einarbeitungszeit für einen geübten Benutzer weniger als eine halbe Stunde.

USERKEY

Bei „USERKEY“ handelt es sich um das Multitalent unter den drei getesteten Programmen. Es stellt die meisten zusätzlichen Funktionen bereit. Man könnte fast vergessen, daß es sich eigentlich 'nur' um ein Utility zum Belegen der Funktionstasten handelt. Aber auch in dieser Disziplin ist bei USERKEY Vielfalt angesagt. Die Funktionstasten können in drei umschaltbaren Ebenen belegt werden. Auf eine Taste kann ein Text von maximal 80 Zeichen gelegt werden. Dies wird dadurch eingeschränkt, daß jede Ebene nur insgesamt 280 Zeichen enthalten kann. Bei der Eingabe von Texten können beliebige Steuerzeichen eingegeben werden. Dies ist möglich, weil „USERKEY“ sie Eingabe in hexadezimalem Format zuläßt.

Die Belegung der Funktionstasten wird auf Wunsch ständig in einem Fenster angezeigt, wobei der Inhalt als acht Zeichen langes Kürzel dargestellt wird. Das Design hat starke Ähnlichkeit mit 1st Word (siehe Bild 3).

Bei Programmen, die sehr intensiv über die Funktionstasten bedient werden, kann es mit „USERKEY“ zu Schwierigkeiten kommen. Nur die Funktionstasten können direkt oder kombiniert mit der Alternate-Taste belegt werden. Im Test gab es dadurch jedoch keine Probleme.

Bild 4 zeigt das Hauptmenü von „USERKEY“. Wie man sieht, sind neben den Funktionen zur Steuerung der Tastaturbelegung (linke Spalte) noch fünf zusätzliche Funktionen vorhanden (rechte Spalte).

Die Option „Datei anzeigen“ dient zur Ausgabe einer Textdatei mit Zeilennummern auf dem Bildschirm. Dies geschieht wesentlich schneller als aus dem Desktop. Die Zeile, mit der die Ausgabe beginnen soll, kann vorher angegeben werden.

Mit „Spooler Optionen“ kann der eingebaute Druckerspooler konfiguriert werden. Bild 5 zeigt die dazugehörige Dialogbox. Der Spooler ist für alle Druckausgaben außer Hardcopies aktiv. Er hat eine Größe von 20 KByte und ist abschaltbar. Besitzer eines EPSON FX-80 können Dateien, die deutsche Umlaute enthalten, bei einge-

Softwaretest

schalteter Option „Umlautaustausch“ richtig ausdrucken. Dies funktioniert jedoch nur mit der eingebauten Funktion „Datei ausdrucken“, die auch wahlweise auf jede Seite eine Kopfzeile mit Dateiname, Datum und Seitennummer druckt.

Um den Benutzern von 1st Word (ohne Plus) das Leben zu erleichtern, gibt es die Funktion „1ST_PRNT Treiber“, die es erlaubt, einen neuen Druckertreiber zu installieren, ohne die Textverarbeitung zu verlassen.

Last not Least gibt es noch eine Uhr, die aus dem Tastaturchip gelesen wird. Uhrzeit und Datum können gestellt werden; wer will, kann sich die Uhrzeit rechts oben in der Bildschirmecke ständig anzeigen lassen. In der Dialogbox zum Einstellen von Zeit und Datum wird nebenbei noch der freie Speicher angezeigt.

Entsprechend des Funktionsumfangs fällt auch das Handbuch von USERKEY umfangreicher aus. Die deutsche Anleitung beschreibt leicht verständlich und präzise die Bedienung des Programms.

Zusammenfassung

Jedes einzelne der getesteten Programme arbeitet zuverlässig: Im Verlauf des Tests blieb der Bildschirm „bomben-

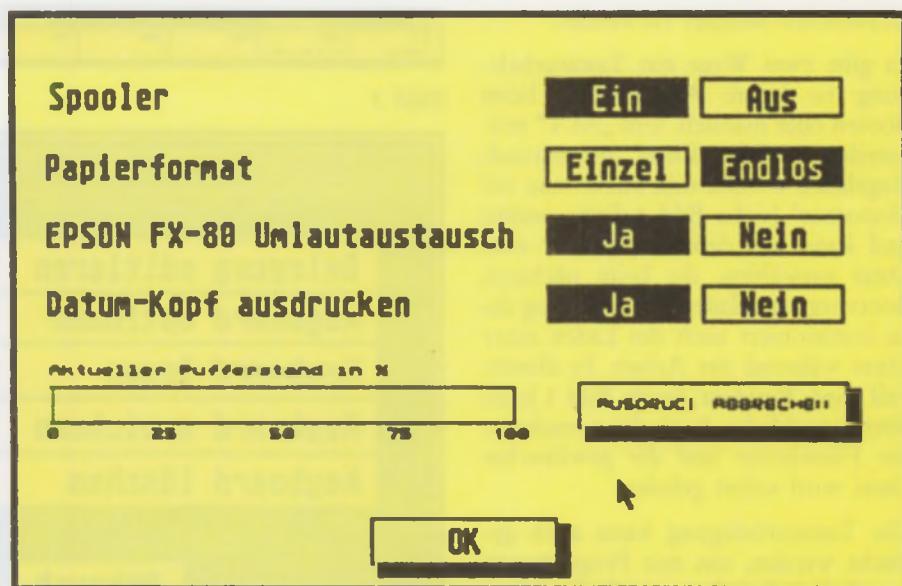


Bild 5

frei“. Alle Programme funktionierten am besten mit 1st Word (mit und ohne Plus). Auch bei vielen anderen Anwendungen traten keine Schwierigkeiten auf.

Wer also „Sehr geehrte Damen und Herren“ nicht mehr von Hand schreiben möchte, der sollte sich eines dieser Programme zulegen.

(JL)

Bezugsadressen:

Keyclick:
ATC Software & Computer
Kalvarienbergstr. 34
5540 Prüm/Eifel Preis 89,- DM

USERKEY:
Pahlen & Krauss Software
Kolonnenstr. 28
1000 Berlin 68 Preis 69,- DM

Aladin

Der Atari ST als Macintosh-Enhancer

Aladin macht **Userträume** wahr. Denn Aladin bringt Ihre professionelle **Macintosh-Software** auf den Atari ST. So z.B.: Ready Set GO, WriteNow, TurboPascal, Project, FullPaint, MacWrite, MacPaint, MacDraw, MacDraft, Helix, dMacIII, ComicWorks, Reflex, MSWorks, Omnis3, und und und.....

Aladin bringt Ihre Mac-dokumente auch in angemessener Form zu Papier. Denn Druckeranpassungen für **FX80** und **NEC P6** sind bereits im Lieferumfang enthalten. Prima!!

In Sachen Software hat Aladin sowieso die **Nase vorn**: Integrierte, resetfeste Ramdisk; deutsche Tastaturbelegung; ein- und doppelseitige Laufwerke und Ihre von ProficomP oder Ihr Fach-Mac-Software wird 20% schneller. Achtung Desktopper: Diese Anzeige haben wir mit Aladin und Ready Set GO! entworfen, denn Ach ja, und der Preis ist so niedrig, daß wir Ihnen fast vergessen eine ganze DIN A4 Seite in der hätten. Denn Aladin kostet nur Breite auf den Bildschirm.

Aladin gibt Ihnen die gleiche Betriebssicherheit und Professionalität, wie Sie sie von Ihrem Macintosh gewöhnt sind. Na, neugierig geworden? Wir händler informieren Sie gerne. Anruf oder Postkarte genügt.

ProficomP GmbH, Rappenbergstraße 18a, 7507 Pfinztal 1, Tel.: 0721/469229

Atari Schaltpläne

260 ST / 520 ST	29,80,-
520 ST+ / 520 STM	29,80,-
1040 STF	29,80,-
SF 314 / SF 354	14,80,-
SNM 804 / 1050	14,80,-
600 XL / 800 XL	14,80,-
SC 1224 / SM 124	14,80,-
Drucker	
NEC P6	1.398,-
NEC P7	1.098,-
Star NL 10 mit Interface	848,-
Okimate 20	848,-
SMM 804	698,-



Mac Emulator Robtek

DM 395,-

Die Chance für Sie, auf Ihrem Atari ST Macintosh Software zu fahren!

• läuft dadurch 20% schneller als auf dem Mac • nutzt Ihren Monochrombildschirm voll aus • größere Speicherkapazität als Mac •

Mac Emulator Aladin**DM 298,-**

• höhere Verarbeitungsgeschwindigkeit • höhere Bildschirmauflösung • integrierte, rechtschreibende Tastatur

K-Seka / K-Spread
K-Graf2 / K-Comm
K-Resource/K-Word
K-Ram
K-Switch
K-Ministrel

148,-
148,-
118,-
89,-
89,-
99,-

MCC Lattice C-Comp.
MCC Pascal-Comp.
MCC Makro-Assembler
MCC Make
MCC Lisp
MCC BCPL Compiler

298,-
248,-
168,-
168,-
448,-
329,-

Megamax C-Compiler

Ein komplettes Entwicklungssystem!

- Single Pass Compiler
- Inline Assembler
- Disassembler
- Linker & Librarian
- Vollständige GEM-Libraries
- Unix-Routinen
- GEM-Editor, GEM-Shell
- 370 Seiten Handbuch

(Handanfragen erwünscht) **DM 495,-**

Omkron-BASIC

229,-

• im mathematischen Bereich unschlagbar • unterstützt prof. kraftf. Programmierung •

Address-access 2**99,-**

Die phantastische Adressverwaltung für den Atari!

VIP-Professional**648,-**

(Lotus 1, 2, 3)

Kontenführer (G-Data)**498,-**

• Finanzbuchhaltung unter GEM für professionelle Ansprüche •

Write 90**79,-**

• dreht Ihren Ausdruck um 90 Grad •

Typesetter Elite**139,-**

Machen Sie Ihr eigenes Seitenlayout!

Megafont ST**89,-**

• liest Ihr 1st Word Text File (und andere) und druckt es in verschiedenen Fonts (und Formaten) in Abhängigkeit möglich • eigene Fonts erstellbar •

d'base II ST**348,-**

Nun gibt es endlich den Standard unter den Datenbankprogrammen auch für den Atari ST. Es unterstützt die Schnelligkeit des 68000-Prozessors voll und ganz und läßt sich komfortabel über Pull-Down-Menüs mit der Maus steuern.

Buch zum Programm

49,-**Modula 2 ST****298,-**

Modula 2 ist die Supersprache, die Ihnen alle Möglichkeiten von Pascal bietet und als besondere Feature das modulare Konzept, das benutzerdefinierte kommerziellen Programmierer die Arbeit wesentlich erleichtert.

Grafik:

Mono-Star	99,-
Color-Star	99,-
Animator	119,-
Maps and Legends	198,-
Degas	169,-
Easy-Draw	398,-
Mica	298,-
ST-Draw	448,-
ST-Colouring	125,-
Platine ST	698,-
(Demo - 20,-)	
Profi Painter	99,-
Paintworks	98,-
Grafic Artist	698,-

Weide-Echtzeituhr

Einbau der Uhr durch Einsticken in den Rechner, ohne Löten, sehr einfach!

- Datum, Uhrzeit
- Uhrenbaustein ist rtc 58321 h
- Langzeit-Genauigkeit
- Lithium-Batterien 10 Jahre
- Programm für Auto-Ordner
- Schaltjahrrerkennung

DM 129,-

Speichererweiterung

Müheloser Einbau durch Stecken auf 512 K **DM 275,-**

GFA-Software

GFA-BASIC Interpreter**169,-**

- kompakter Hochgeschwindigkeits-Interpreter
- 11-Stellige Genauigkeit
- Strukturiertes Programmieren
- Einfache GEM-Programmierung

GFA-COMPILER**169,-**

- schneller 2-Pass-Compiler
- voll kompatibel zum Interpreter

GFA-Vektor**149,-**

- schnelle 3D Grafik

GFA-Draft**298,-**

- GEM-gesteuertes CAD-Programm
- Maßstabsgerechtes Erstellen von Zeichnungen in Zoll und mm für Plotter und Drucker

GFA-Buch**79,-**

Textverarbeitung

1st Word Plus/ 1st Mail**199,-**

Fußnotenverwaltung zu 1st Word

79,-

1st Word / 99,- deutsch

149,-

Prottext ST

148,-

Wordstar/Mailmerge

199,-

SM-Text

180,-

Textformat ST

99,-

Text-Design ST

99,-

Boffin

398,-

Signum

448,-

(Finalinfo anfordern!!)

Mac Emulator Robtek

DM 395,-

Die Chance für Sie, auf Ihrem Atari ST Macintosh Software zu fahren!

• läuft dadurch 20% schneller als auf dem Mac • nutzt Ihren Monochrombildschirm voll aus • größere Speicherkapazität als Mac •

Mac Emulator Aladin**DM 298,-**

• höhere Verarbeitungsgeschwindigkeit • höhere Bildschirmauflösung • integrierte, rechtschreibende Tastatur

Omkron-BASIC

229,-

• im mathematischen Bereich unschlagbar • unterstützt prof. kraftf. Programmierung •

Address-access 2**99,-**

Die phantastische Adressverwaltung für den Atari!

VIP-Professional**648,-**

(Lotus 1, 2, 3)

Kontenführer (G-Data)**498,-**

• Finanzbuchhaltung unter GEM für professionelle Ansprüche •

Write 90**79,-**

• dreht Ihren Ausdruck um 90 Grad •

Typesetter Elite**139,-**

Machen Sie Ihr eigenes Seitenlayout!

Megafont ST**89,-**

• liest Ihr 1st Word Text File (und andere) und druckt es in verschiedenen Fonts (und Formaten) in Abhängigkeit möglich • eigene Fonts erstellbar •

d'base II ST**348,-**

Nun gibt es endlich den Standard unter den Datenbankprogrammen auch für den Atari ST. Es unterstützt die Schnelligkeit des 68000-Prozessors voll und ganz und läßt sich komfortabel über Pull-Down-Menüs mit der Maus steuern.

Buch zum Programm

49,-**Modula 2 ST****298,-**

Modula 2 ist die Supersprache, die Ihnen alle Möglichkeiten von Pascal bietet und als besondere Feature das modulare Konzept, das benutzerdefinierte kommerziellen Programmierer die Arbeit wesentlich erleichtert.

Grafik:

Mono-Star	99,-
Color-Star	99,-
Animator	119,-
Maps and Legends	198,-
Degas	169,-
Easy-Draw	398,-
Mica	298,-
ST-Draw	448,-
ST-Colouring	125,-
Platine ST	698,-
(Demo - 20,-)	
Profi Painter	99,-
Paintworks	98,-
Grafic Artist	698,-

Public-Domain-Software

Wir liefern auf erstklassigem Diskettenmaterial die PD-Software 1-51 und weitere (siehe PD-Liste in dieser Ausgabe) zu

je 10,- DM

Ebenfalls erhalten Sie bei uns sämtliche in ST-Computer veröffentlichte Programme auf Diskette:

Jan-Feb; März-Apr; Mai-Juni; Juli-Aug; Sept-Okt; Nov-Dec

je 28,- DM

Blockpreise: 1-10, 11-20, 21-30, 31-40, 101-110, 111-120, 121-130 auf jeweils 5 Disketten DS (1MB)

je 48,- DM

Ferner haben wir für Sie zusammengefasst:

100 Diskettenverwaltungsprogramm	116. Diskmonitor, Spooler, CommandTool
101 Digimusic Oxygen	117. Bilder, Druckereinstellung STAR
102. TOS vom 2.6.86	118. Profi-Painter Demo
103. Basicprogramme, Terminalprogramm	119. Digimusic: Foreign Affairs
104. Pyramide, ST-Pic, Zeichenprogramm	120. Grafikprogramme heutigerweise
105. Finanzprogramm, Musikprogramm	121. Schach, Comics
106. Filecopy, Converterprogramm für Mon.	122. Ramdisk, ST-GRAFIK
107. Diskmonitor	123. Mauseditor, GEM-Draw
108. Fonte, KermitGEM	124. Logo, verschiedene Basicprogramme
109. Sounds, Analogtuner, Calc	125. Puzzle, Masmdisk, Schach, Text
110. Drifprint, Diskmon, Ramcopy	126. Drucker treiber für Panasonic u.a.
111. Haufenweise Accessoires	127. Degastrons, Formaterprogramm
112. Drucker treiber für 1st-Word	128. More-Bilder, Liniengrafik
113. Sounds, Spiele	129. viele viele Accessoires
114. Copyram, Diskmonitor, Drucker	130. Grafikdemo
115. Mauseditor, Drucker treiber	

Weitere PD in Vorbereitung. Ausführlicher Katalog wird bei einer Bestellung mit geliefert. Wir haben ständig gute Public-Domain-Software!

G-Ramdisk**48,-**

- 100 mal schneller als Laufwerke

G-Utilities**65,-**

- G-Format, Time, Free, List, Trans, Verify
- Datenset Prim, RCS Superbackup

G-Diskmon**89,-**

- alles von den Sektor String und Bytes

G-Harddisk-Help**79,-**

- Sicherer Dateiplatz auf Disketten

Hazard**95,-**

- Grafikadventure: Monochrom und Farbe

as-adress**95,-**

- as-adress

Kontenführer**498,-**

- alle Daten von 1st Word

Druckertreiber**49,-**

- Jeder Drucker an Atari anschließbar

Robtek-Produkte

AT - Color Writer**109,-****AT - Easy-Calc****139,-****AT - Realtime-Clock****139,-****AT - ST-Key****89,-****AT - Toolkit****109,-****AT - Macro-Manager****129,-****AT - Mac-Emulator****396,-**

Kunstlederhauben

Konsole 520/1040 **29.80**Monitor 124/1224 **39.80**

Karl-Heinz • Potsdamer Ring 10 • 10150 Berlin

Telex 724410 weba d

WEESKE
Computer - ElektronikAchtung! Wir liefern auch gern in die Schweiz und nach Österreich!
Zahlung im Inland per Nachnahme, im Ausland per Scheck erwünscht. (Porto- und Verpackungskosten betragen 3.80/6.80 DM).
Tel. 07191/1528-29 bzw. 60076

Die Neuheiten

In diesem Monat gibt es wieder über gute neue Public-Domain Software zu berichten, die wir Ihnen über unseren Service zugänglich machen. Es freut uns besonders, daß das Niveau der eingesandten Programme immer mehr anwächst und die Distanz zur professionellen Software damit immer kleiner wird. Natürlich werden private Programmierer/innen alleine vom Zeitaufwand nie an das Leistungsvormögen von Softwarefirmen herankommen, aber Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel. Zum Beispiel MOLEKUL, ein Programm zur räumlichen Darstellung von Molekülen, EDIMAX und TOSEDIT – zwei Editoren für diverse Anwendungen, MATRIX zur Matritzen-

berechnung und zu guter Letzt, die vielfältigen Pascal-Bibliotheken LIB und PASLIB, die im mathematischen Bereich wohl kaum noch Wünsche offen lassen. Den Autoren möchten wir hierfür im Namen aller PD-Anwender danken. Natürlich steht es allen Personen offen, sich am Angebot durch eigene Programme zu beteiligen. Wenn Sie ein eigenes Programm als Public-Domain verbreiten wollen, schicken Sie es uns einfach samt einer Bestätigung, daß dieses Programm von Ihnen erstellt wurde und daran keine kommerziellen Rechte bestehen, direkt an die ST-Computer Redaktion · Schwalbacherstr. 64 · 6236 Eschborn.

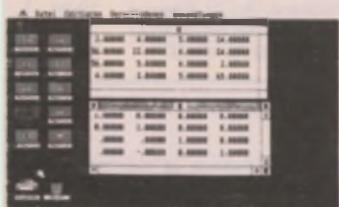
52

- Molekul:** Hiermit können chemische Moleküle grafisch dargestellt werden. Koordinaten und Verbindungsliste sind frei erstellbar. Moleküle werden entweder als Atome oder mit Ikonen- bzw. 'van der Waals'-Radien gezeichnet, wobei sie wahlweise mit Bindungen oder auch mit Atomsymbolen (z.B.: N, H, C, O) erscheinen. Das Programm läuft sowohl in monochrom als auch in Farbe, wobei der Clou eine dreidimensionale, räumliche Darstellung ist, die mit Hilfe einer beliebigen 3D-Brille (rot-grün, rot-blau, etc.) bewundert werden kann. Ein Molekül wird von einer beliebigen Seite angezeigt und auf Wunsch sogar animiert.



53

- Matrix:** Komfortables Matritzenberechnungsprogramm mit voller GEM-Steuerung (Icons, Windows, Menüzeile). Berechnet maximal 16x16 Matritzen, wobei sämtliche Werte intern mit doppelter Genauigkeit (64 Bit) dargestellt werden. Lösen eines LGS (lineares Gleichungssystem), auch mit Teillösungen bei Unlösbarkeit. Bestimmen der Dreiecksmatrix, Invertieren und Matritzen verrechnen (*, +, -, /, ...), und sonstiges.

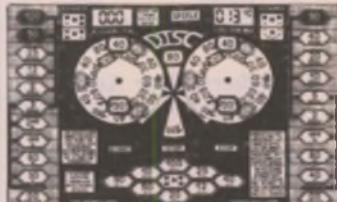


- LIB:** Sammlung von Pascal-Bibliotheken. Geschrieben für ST Pascal Plus, direkt zum Einbinden in eigene Programme, inkl. Source und Anleitung. Enthalten sind Bibliotheken aus dem Bereich: Stringumwandlung (str <--> int, long_int, real) Datums + Uhrzeit-Rechnungen Textformatierungen (links, rechtsbündig, zentriert, u.v.m.)

54

Spieldatenbank:

- Bounce:** Bouncing Bubbles ist ein schnelles Actionspiel für Joystick und Tastatur. Auf dem Bildschirm erscheinen hüpfende Bälle denen man ausweichen muß, bis hin zu futuristischen Raumschiffen, die einem, wie sollte es auch anders sein, böse gesinnt sind. (s/w)
- Domino:** Bei diesem Spiel laufen zwei Würmer aufeinander zu und fressen sich durch die Landschaft. Doch muß man darauf achten, daß der eigene Wurm den anderen nicht berührt oder gegen eine Wand läuft.
- Trio:** In einer Matrix setzt der Spieler und der Computer je drei Steine, die jeder versucht durch Verschieben in eine Reihe zu bekommen.
- Disc:** Die Serie der Spielautomaten reißt nicht ab.



55

Auf dieser Diskette sind zwei Editoren enthalten, die ohne weiteres mit käuflichen mithalten können, wenn nicht sogar... Geeignet als Editor für div. Compiler oder zum Editieren beliebiger ASCII-Texte.

- TOSEDIT:** Editor unter TOS. Gleichzeitiges Bearbeiten von zwei unabhängigen Texten ist eine Besonderheit dieses Editors, wobei markierte Blöcke von einem Text in den anderen kopiert werden können.
- EDIMAX:** Editor unter GEM. Dieser Editor beherrscht die gleichen Fähigkeiten des obigen TOS-Editors, jedoch mit Menüleiste als Benutzerschnittstelle. Zusätzlich wird auf Wunsch die Sondertastenbelegung angezeigt, die ein schnelleres Bearbeiten ermöglicht. Weiterhin zeichnet sich EDIMAX durch sehr schnelles Scrolling aus.

56

- Ausland:** Fremdsprechentrainer Englisch. Der Sprachschatz ist für Fortgeschrittene ausgelegt und fordert somit auch diejenigen, die sich des Englischen schon mächtig fühlen.

- Fugger:** Ein Fürstentum zu verwalten ist nicht einfach. Man muß den Markt beobachten, das Volk mit Lebensmittel versorgen und sich vor Angriffen der Nieder wehren. Der erfahrene Monarch jedoch hat darin Erfahrung und bewältigt diese Situation (s/w).

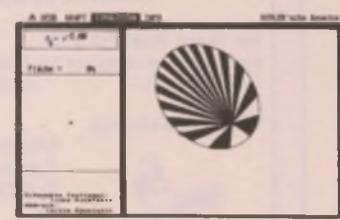
- Yahtzee:** Altbekanntes Zockerspiel auf den ST umgesetzt. Auch wenn die langen Winternächte vorbei sind, kann man schon einige Zeit mit Würfeln & Knöbeln zubringen (s/w).



57

Wissenschaftliche Anwendungen

- Kopier:** Grafische Darstellung von Bewegungen eines Körpers (z. B. Asteroid oder Planet) in einem Gravitationsfeld. Berechnung nach drei Keplerschen Gesetzen. Variation von Masse, Radius, Zeit, potentieller- und kinetischer Energie.



58

- Thomodat:** Es handelt sich dabei um eine assoziative Datenbank mit bis zu 200 Datensätzen.



Altbewährtes

Die auf diesen beiden Seiten aufgeführten Disketten können gemäß untenstehenden Versandbedingungen direkt über den ST-Computer Public-Domain Service bezogen werden. Die Programme werden auf sehr guten Disketten der Marke FUJI-FILM MF1DD (135 TPI) geliefert, mit denen wir gute Erfahrungen sammeln und die sich problemlos ein- und zweiseitig nutzen lassen. Pro Diskette entfällt ein Unkostenbeitrag von DM 10,-

1. Diskette

• **Neochrome V.08:** Malprogramm [f] • **Doodle:** Malprogramm [s/w]

2. Diskette

• **Joshua:** Diskmonitor - CP/M Emulator (CP/M 80) • **Megaroids:** Weltraumspiel • **Diskformater:** erweitert Diskkapazität auf 399 K bzw. 809 K • **Kartekassion:** luxuriöses Karteprogramm • **5000 Hz-Umschaltung für Monitore:**

Diskette 3 und 4 mit Volksforth 83 wurden durch die Disketten 49, 50, 51 ersetzt.

3. Diskette

• **Ramdisk mit Source-Code:** SG 10 Druckerreiber als Disk-Accessory • **JAM Term:** Terminalprogramm • **Diskpatch:** ST Grafik: bewegte Grafiken in 3D • **CP/M Emulator V 8.4:** neue Version

4. Diskette

Diese Diskette beinhaltet einige Nutzprogramme für den CP/M-Emulator. Lauffähig mit Version 8.4.

- **CPMTOOS:** TOS-CMOS wandelt CP/M-ASCII-Files in TOS-Format und zurück
- **SCOOPY:** Kopierprogramm für ein Laufwerk • **DOTZ:** Debugger • **SETKEY:** Tastaturumbelegung, u. v. m.!!

5. Diskette

• **XLISP 1.71** der Interpreter zum ST-Kurs Künstliche Intelligenz

6. Diskette

• **Diskman:** • **GIA Basic-Demo:** • **Kuvert:** zum Bedrucken von Kuverts • **Minicad:** ein praktisches Programm mit Source-Code • **Vokabel:** Vokabeltrainer • **Superformat:** unterschiedliche Diskformate

7. Diskette

• **XLISP 1.71** der Interpreter zum ST-Kurs Künstliche Intelligenz

8. Diskette

• **Diskman:** • **GIA Basic-Demo:** • **Kuvert:** zum Bedrucken von Kuverts • **Minicad:** ein praktisches Programm mit Source-Code • **Vokabel:** Vokabeltrainer • **Superformat:** unterschiedliche Diskformate

9. Diskette

• **Funplot:** Funktionsplotprogramm incl. Funktionseingabe über Tastatur, Integration und Differenziation • **Konvert:** Konvertierung von Farb- auf Monochrombilder in 3,6 Sekunden • **Spriteedit:** ein kleiner Spriteeditor • **Super:** ein Superhieroglyphen [f]

10. Diskette

• **Ikoneditor:** • **Puzzlepuzzle:** Puzzleprogramm • **Krabbel-Schach Schach für den ST:**

11. Diskette

• **PROLOG 10** Die Sprache der neuen Generation. Begleitsoftware zum Kurs 'künstliche Intelligenz' incl. 95 KByte Anleitung.

12. Diskette

• **Rechner:** ein luxuriöser Taschenrechner • **Calc:** Taschenrechner als Disk-Accessory • **Blorhythmus:** Erläuterung überflüssig

13. Diskette

• **Publicshell:** GEM-Menüsteuerung für ST-Pascal. • **MMCOPY ACC:** Filecopy als Accessoire • **Happy 4:** 'Vier gewinnt' • **Labyrinth ACC:** Labyrinth als Accessoire • **MAD ACC:** Ihr Rechner entwickelt Eigenleben • u. a.

14. Diskette

• **Tempolman:** Monitor von Th. Tempelmann [s/w] • **Transistorvergleichender Transistorverstärker:** Transistorverstärker • **Bitze am BI:** Bitcopyprogramm • **Diskman:** • **VIFBU:** Klein-Finanzbuchhaltung • **EX 06:** Fling Systemfehler und zeigt sie an.

15. Diskette

Druckeranpassung 1st...Word Auf dieser Diskette befinden sich alle uns zur Verfügung stehenden Druckertreiber. Es sind folgende Treiber enthalten:

EPSON	EPSON_12	EPSON_18	EPSON_30	EPSON_40	EPSON_50	EPSON_60	EPSON_80	EPSON_100	EPSON_120	EPSON_140	EPSON_160	EPSON_180	EPSON_200	EPSON_220	EPSON_240	EPSON_260	EPSON_280	EPSON_300	EPSON_320	EPSON_340	EPSON_360	EPSON_380	EPSON_400	EPSON_420	EPSON_440	EPSON_460	EPSON_480	EPSON_500	EPSON_520	EPSON_540	EPSON_560	EPSON_580	EPSON_600	EPSON_620	EPSON_640	EPSON_660	EPSON_680	EPSON_700	EPSON_720	EPSON_740	EPSON_760	EPSON_780	EPSON_800	EPSON_820	EPSON_840	EPSON_860	EPSON_880	EPSON_900	EPSON_920	EPSON_940	EPSON_960	EPSON_980	EPSON_1000	EPSON_1020	EPSON_1040	EPSON_1060	EPSON_1080	EPSON_1100	EPSON_1120	EPSON_1140	EPSON_1160	EPSON_1180	EPSON_1200	EPSON_1220	EPSON_1240	EPSON_1260	EPSON_1280	EPSON_1300	EPSON_1320	EPSON_1340	EPSON_1360	EPSON_1380	EPSON_1400	EPSON_1420	EPSON_1440	EPSON_1460	EPSON_1480	EPSON_1500	EPSON_1520	EPSON_1540	EPSON_1560	EPSON_1580	EPSON_1600	EPSON_1620	EPSON_1640	EPSON_1660	EPSON_1680	EPSON_1700	EPSON_1720	EPSON_1740	EPSON_1760	EPSON_1780	EPSON_1800	EPSON_1820	EPSON_1840	EPSON_1860	EPSON_1880	EPSON_1900	EPSON_1920	EPSON_1940	EPSON_1960	EPSON_1980	EPSON_2000	EPSON_2020	EPSON_2040	EPSON_2060	EPSON_2080	EPSON_2100	EPSON_2120	EPSON_2140	EPSON_2160	EPSON_2180	EPSON_2200	EPSON_2220	EPSON_2240	EPSON_2260	EPSON_2280	EPSON_2300	EPSON_2320	EPSON_2340	EPSON_2360	EPSON_2380	EPSON_2400	EPSON_2420	EPSON_2440	EPSON_2460	EPSON_2480	EPSON_2500	EPSON_2520	EPSON_2540	EPSON_2560	EPSON_2580	EPSON_2600	EPSON_2620	EPSON_2640	EPSON_2660	EPSON_2680	EPSON_2700	EPSON_2720	EPSON_2740	EPSON_2760	EPSON_2780	EPSON_2800	EPSON_2820	EPSON_2840	EPSON_2860	EPSON_2880	EPSON_2900	EPSON_2920	EPSON_2940	EPSON_2960	EPSON_2980	EPSON_3000	EPSON_3020	EPSON_3040	EPSON_3060	EPSON_3080	EPSON_3100	EPSON_3120	EPSON_3140	EPSON_3160	EPSON_3180	EPSON_3200	EPSON_3220	EPSON_3240	EPSON_3260	EPSON_3280	EPSON_3300	EPSON_3320	EPSON_3340	EPSON_3360	EPSON_3380	EPSON_3400	EPSON_3420	EPSON_3440	EPSON_3460	EPSON_3480	EPSON_3500	EPSON_3520	EPSON_3540	EPSON_3560	EPSON_3580	EPSON_3600	EPSON_3620	EPSON_3640	EPSON_3660	EPSON_3680	EPSON_3700	EPSON_3720	EPSON_3740	EPSON_3760	EPSON_3780	EPSON_3800	EPSON_3820	EPSON_3840	EPSON_3860	EPSON_3880	EPSON_3900	EPSON_3920	EPSON_3940	EPSON_3960	EPSON_3980	EPSON_4000	EPSON_4020	EPSON_4040	EPSON_4060	EPSON_4080	EPSON_4100	EPSON_4120	EPSON_4140	EPSON_4160	EPSON_4180	EPSON_4200	EPSON_4220	EPSON_4240	EPSON_4260	EPSON_4280	EPSON_4300	EPSON_4320	EPSON_4340	EPSON_4360	EPSON_4380	EPSON_4400	EPSON_4420	EPSON_4440	EPSON_4460	EPSON_4480	EPSON_4500	EPSON_4520	EPSON_4540	EPSON_4560	EPSON_4580	EPSON_4600	EPSON_4620	EPSON_4640	EPSON_4660	EPSON_4680	EPSON_4700	EPSON_4720	EPSON_4740	EPSON_4760	EPSON_4780	EPSON_4800	EPSON_4820	EPSON_4840	EPSON_4860	EPSON_4880	EPSON_4900	EPSON_4920	EPSON_4940	EPSON_4960	EPSON_4980	EPSON_5000	EPSON_5020	EPSON_5040	EPSON_5060	EPSON_5080	EPSON_5100	EPSON_5120	EPSON_5140	EPSON_5160	EPSON_5180	EPSON_5200	EPSON_5220	EPSON_5240	EPSON_5260	EPSON_5280	EPSON_5300	EPSON_5320	EPSON_5340	EPSON_5360	EPSON_5380	EPSON_5400	EPSON_5420	EPSON_5440	EPSON_5460	EPSON_5480	EPSON_5500	EPSON_5520	EPSON_5540	EPSON_5560	EPSON_5580	EPSON_5600	EPSON_5620	EPSON_5640	EPSON_5660	EPSON_5680	EPSON_5700	EPSON_5720	EPSON_5740	EPSON_5760	EPSON_5780	EPSON_5800	EPSON_5820	EPSON_5840	EPSON_5860	EPSON_5880	EPSON_5900	EPSON_5920	EPSON_5940	EPSON_5960	EPSON_5980	EPSON_6000	EPSON_6020	EPSON_6040	EPSON_6060	EPSON_6080	EPSON_6100	EPSON_6120	EPSON_6140	EPSON_6160	EPSON_6180	EPSON_6200	EPSON_6220	EPSON_6240	EPSON_6260	EPSON_6280	EPSON_6300	EPSON_6320	EPSON_6340	EPSON_6360	EPSON_6380	EPSON_6400	EPSON_6420	EPSON_6440	EPSON_6460	EPSON_6480	EPSON_6500	EPSON_6520	EPSON_6540	EPSON_6560	EPSON_6580	EPSON_6600	EPSON_6620	EPSON_6640	EPSON_6660	EPSON_6680	EPSON_6700	EPSON_6720	EPSON_6740	EPSON_6760	EPSON_6780	EPSON_6800	EPSON_6820	EPSON_6840	EPSON_6860	EPSON_6880	EPSON_6900	EPSON_6920	EPSON_6940	EPSON_6960	EPSON_6980	EPSON_7000	EPSON_7020	EPSON_7040	EPSON_7060	EPSON_7080	EPSON_7100	EPSON_7120	EPSON_7140	EPSON_7160	EPSON_7180	EPSON_7200	EPSON_7220	EPSON_7240	EPSON_7260	EPSON_7280	EPSON_7300	EPSON_7320	EPSON_7340	EPSON_7360	EPSON_7380	EPSON_7400	EPSON_7420	EPSON_7440	EPSON_7460	EPSON_7480	EPSON_7500	EPSON_7520	EPSON_7540	EPSON_7560	EPSON_7580	EPSON_7600	EPSON_7620	EPSON_7640	EPSON_7660	EPSON_7680	EPSON_7700	EPSON_7720	EPSON_7740	EPSON_7760	EPSON_7780	EPSON_7800	EPSON_7820	EPSON_7840	EPSON_7860	EPSON_7880	EPSON_7900	EPSON_7920	EPSON_7940	EPSON_7960	EPSON_7980	EPSON_8000	EPSON_8020	EPSON_8040	EPSON_8060	EPSON_8080	EPSON_8100	EPSON_8120	EPSON_8140	EPSON_8160	EPSON_8180	EPSON_8200	EPSON_8220	EPSON_8240	EPSON_8260	EPSON_8280	EPSON_8300	EPSON_8320	EPSON_8340	EPSON_8360	EPSON_8380	EPSON_8400	EPSON_8420	EPSON_8440	EPSON_8460	EPSON_8480	EPSON_8500	EPSON_8520	EPSON_8540	EPSON_8560	EPSON_8580	EPSON_8600	EPSON_8620	EPSON_8640	EPSON_8660	EPSON_8680	EPSON_8700	EPSON_8720	EPSON_8740	EPSON_8760	EPSON_8780	EPSON_8800	EPSON_8820	EPSON_8840	EPSON_8860	EPSON_8880	EPSON_8900	EPSON_8920	EPSON_8940	EPSON_8960	EPSON_8980	EPSON_9000	EPSON_9020	EPSON_9040	EPSON_9060	EPSON_9080	EPSON_9100	EPSON_9120	EPSON_9140	EPSON_9160	EPSON_9180	EPSON_9200	EPSON_9220	EPSON_9240	EPSON_9260	EPSON_9280	EPSON_9300	EPSON_9320	EPSON_9340	EPSON_9360	EPSON_9380	EPSON_9400	EPSON_9420	EPSON_9440	EPSON_9460	EPSON_9480	EPSON_9500	EPSON_9520	EPSON_9540	EPSON_9560	EPSON_9580	EPSON_9600	EPSON_9620	EPSON_9640	EPSON_9660	EPSON_9680	EPSON_9700	EPSON_9720	EPSON_9740	EPSON_9760	EPSON_9780	EPSON_9800	EPSON_9820	EPSON_9840	EPSON_9860	EPSON_9880	EPSON_9900	EPSON_9920	EPSON_9940	EPSON_9960	EPSON_9980	EPSON_10000	EPSON_10020	EPSON_10040	EPSON_10060	EPSON_10080	EPSON_10100	EPSON_10120	EPSON_10140	EPSON_10160	EPSON_10180	EPSON_10200	EPSON_10220	EPSON_10240	EPSON_10260	EPSON_10280	EPSON_10300	EPSON_10320	EPSON_10340	EPSON_10360	EPSON_10380	EPSON_10400	EPSON_10420	EPSON_10440	EPSON_10460	EPSON_10480	EPSON_10500	EPSON_10520	EPSON_10540	EPSON_10560	EPSON_10580	EPSON_10600	EPSON_10620	EPSON_10640	EPSON_10660	EPSON_10680	EPSON_10700	EPSON_10720	EPSON_10740	EPSON_10760	EPSON_10780	EPSON_10800	EPSON_10820	EPSON_10840	EPSON_10860	EPSON_10880	EPSON_10900	EPSON_10920	EPSON_10940	EPSON_10960	EPSON_10980	EPSON_11000	EPSON_11020	EPSON_11040	EPSON_11060	EPSON_11080	EPSON_11100	EPSON_11120	EPSON_11140	EPSON_11160	EPSON_11180	EPSON_11200	EPSON_11220	EPSON_11240	EPSON_11260	EPSON_11280	EPSON_11300	EPSON_11320	EPSON_11340	EPSON_11360	EPSON_11380	EPSON_11400	EPSON_11420	EPSON_11440	EPSON_11460	EPSON_11480	EPSON_11500	EPSON_11520	EPSON_11540	EPSON_11560	EPSON_11580	EPSON_11600	EPSON_11620	EPSON_11640	EPSON_11660	EPSON_11680	EPSON_11700	EPSON_11720	EPSON_11740	EPSON_11760	EPSON_11780	EPSON_11800	EPSON_11820	EPSON_11840	EPSON_11860	EPSON_11880	EPSON_11900	EPSON_11920	EPSON_11940	EPSON_11960	EPSON_11980	EPSON_12000	EPSON_12020	EPSON_12040	EPSON_12060	EPSON_12080	EPSON_12100	EPSON_12120	EPSON_12140	EPSON_12160	EPSON_12180	EPSON_12200	EPSON_12220	EPSON_12240	EPSON_12260	EPSON_12280	EPSON_12300	EPSON_12320	EPSON_12340	EPSON_12360	EPSON_12380	EPSON_12400	EPSON_12420	EPSON_12440	EPSON_12460	EPSON_12480	EPSON_12500	EPSON_12520	EPSON_12540	EPSON_12560	EPSON_12580	EPSON_12600	EPSON_12620	EPSON_12640	EPSON_12660	EPSON_12680	EPSON_12700	EPSON_12720	EPSON_12740	EPSON_12760	EPSON_12780	EPSON_12800	EPSON_12820	EPSON_12840	EPSON_12860	EPSON_12880	EPSON_12900	EPSON_12920	EPSON_12940	EPSON_12960	EPSON_12980	EPSON_13000	EPSON_13020	EPSON_13040	EPSON_13060	EPSON_13080	EPSON_13100	EPSON_13120	EPSON_13140	EPSON_13160	EPSON_13180	EPSON_13200	EPSON_13220	EPSON_13240	EPSON_13260	EPSON_13280	EPSON_13300	EPSON_13320	EPSON_13340	EPSON_13360	EPSON_13380	EPSON_13400	EPSON_13420	EPSON_13440	EPSON_13460	EPSON_13480	EPSON_13500	EPSON_13520	EPSON_13540	EPSON_13560	EPSON_13580	EPSON_13600	EPSON_13620	EPSON_13640	EPSON_13660	EPSON_13680	EPSON_13700	EPSON_13720	EPSON_13740	EPSON_13760	EPSON_13780	EPSON_13800	EPSON_13820	EPSON_13840	EPSON_13860	EPSON_13880	EPSON_13900	EPSON_13920	EPSON_13940	EPSON_13960	EPSON_13980	EPSON_14000	EPSON_14020	EPSON_14040	EPSON_14060	EPSON_14080	EPSON_14100	EPSON_14120	EPSON_14140	EPSON_1416
-------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	------------

boston computer: GUTE IDEEN FÜR STARKE RECHNER

<p>DISK <i>Royal</i>* 89,- DM</p> <p>Der Super-Monitor mit überragendem Preis/Leistungsverhältnis – jetzt auch für RAM-Disk und Festplatte und vielen ZUSÄTZLICHEN Ideen und Merkmalen.</p> <p>z.B. Vergleich von Disketten / Zeigen und Kopieren von Modulschichtinformationen / Super schnelle Bildschirmausgabe / MACRO-Fähigkeit / aktivierte DEBUG Royal Schnittstelle</p>	 <p>Alfred Steinecker ROYAL - MEGASOFT -</p>	<p>KATPRO <i>Royal</i>* 89,- DM</p> <p>ein außerordentliches Hilfsmittel zur VERWALTUNG und ORGANISATION von Diskettensammlungen. Automatisches Einlesen von bis zu 21.000 Datei- und Ordner-Informationen Suchen + Sortieren, Umbenennen und Löschen, Aktualisieren + Listenausdruck und viele andere, nützliche Merkmale. Jetzt auch für den Betrieb mit FESTPLATTE geeignet.</p>
<p>DEBUG <i>Royal</i> 198,- DM</p> <p>Ein speicherresidenter DEBUGGER, DISASSEMBLER und Monitor mit vollkommen neuen Konzepten:</p> <p>Disassembler: extrem schnell, mit Angabe von Taktzyklen und Flags, Berücksichtigung von Labels und Kommentaren.</p> <p>Monitor: Anzeige von implementierten und benutzerdefinierten Kommentaren für Speicherbereiche; integrierter Kalkulator, Makrodefinitionen, EDIT und UNDO-Funktionen, Suchen, Ersetzen, Kopieren, Vergleichen, Speichern u.v.a.m.</p> <p>Tracer: ZUGRIFF VON BENUTZERPROGRAMMEN AUS MÖGLICH!! Event/Patch Handling mit eigenen Programmierformularen u.v.a.m.</p>	<p>SOFTWARE FÜR ATARI-ST</p> <p>VOC <i>Royal</i>* 79,-</p> <p>Mausgesteuertes Vokabel-Lernprogramm für sieben Sprachen:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Englisch » Französisch » Spanisch » Italienisch » Russisch » Latein » Griechisch » <p>Vokabeltrainer nach der Karteikasten/Lexikonsmethode. Eingabe von bis zu 8000 Wörtern pro Disk/Sprache. Synonymerkennung, Zugriff auf Hilfsbildschirme. Druckertreiber für Anpassung an nahezu jeden Drucker; Such- und Sortierfunktionen; Fehlerkorrektur u.a.m.</p>	<p>SPRITE <i>Royal</i> 98,- DM</p> <p>Sprite → Filmeditor mit phantastischen Funktionen – ein unerlässliches Hilfsmittel für Spiel- und Menüprogrammierung.</p> <p>Bis zu 256 Sprites pro Spritefile. Aufruf in Programmiersprachen durch Angabe des Spritenamens. Viele Editierfunktionen wie INTEGRIERE TEXT (mit Style-Auswahl) o. ROTIERE um jeden Winkel von 0-360; mit Filmeditor (Erstellung + Ablauf v. Sprite-Sequ., HILFE-Bildschirmen, Benutzerführung u.v.a.m.</p>
<p>CTASK <i>Royal</i>* 89,- DM</p> <p>Multitasking LIB unter TOS und GEM (!). Mindestens 1 GEM Programm + mehrere TOS Programme können "gleichzeitig" mit eigenem Bildschirm laufen – auch Fertigprogramme. Einbindung von Prozessen über erweiterte GEM-DOS Funktionen (für PASCAL, BASIC, Assembler, C usw.). Prozesse sind echtzeitfähig. Datenübertragung zwischen Prozessen. Laden mehrerer Prozesse von Disk möglich. C-Source für Prozessnutzung im Multitasking-Betrieb beigelegt.</p> <p>BITTE BEACHTEN SIE UNSEREN UPDATE SERVICE !! (*) FORDERN SIE AUSFÜHLICHE INFORMATIONEN ZU DEN ANGEgebenEN PROGRAMMEN AN.</p>	<p>Alle Programme sind im Fachhandel oder direkt bei Boston Computer erhältlich.</p> <p>Bestellungen schriftlich oder telefonisch; gegen Vorauskasse (Versand frei) oder Nachnahme (+ Nachnahmekosten) an:</p> <p>BOSTON Computer Handelsges mbH Anzinger Str. 1, 8000 München 80 Mo-Do 9-12 / 13-17 h Fr 9-14 h Tel. 089 - 49 10 73</p>	<p>WIZARD <i>Royal</i> 139,- DM</p> <p>aufwendiges Logik-, Abenteuer- und Geschicklichkeitsspiel mit Game Construction Set.</p> <p>Für mehrere Spieler, 105 Spielszenen mit 21 Level, Super-Digital-Sound, Assemblerunterstützte Real-Time Grafik. Unbegrenzt (!) Spielgestaltung durch Beeinflussung des Spielablaufs und des Spielcharakters. 1000 (!) frei definierbare Symbole – für alle ST Computer mit Color oder SW Monitor, mit 50-seitiger Bedienungsanleitung.</p> <p>Bitte beachten Sie unseren kostenlosen UPDATE-Service ! (*) Update-Version</p>

softwareland

softwareland (nur Versand)

• Torsten Kalb

**Neue Straße 48
7000 Stuttgart 1**

Telefon 0711/461010

Absender:

ST-SPIELE:

Reisende im Wind (Deutsche Version) – Grafik – Adventure DM 89,- ■ Strike Force Harrier – Flugsimulation mit deutscher Bedienungsanleitung DM 75,- ■ MGT Simulationsneuheit mit deutscher Bedienungsanleitung DM 79,- ■ Balance of Power – Strategie und Simulation DM 149,- ■ Jet-Flugsimulation DM 149,- ■ Moonmist – Textaventure DM 79,- ■ Space Shuttle II DM 67,- ■ Shanghai DM 79,- ■ World Games DM 71,- ■ Devender of the Crown Grafik – Adventure DM 149,- ■ S.D.I. (Mindscape) DM 149,- ■ Werner – Comic Adventure DM 58,- ■ Angebot des Monats: Plutos Weltraumsimulation DM 49,- ■ Angebot des Monats: Mission Mouse Arcade-Spiel DM 49,- ■

- Desktop – Publishing: Publishing Partner DM 465,-
- Anwendungsprogramme: Staccounts DM 658,-
 - CAD: Fist Cadd DM 249,-

Alle Preise inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten

- Versand per Nachnahme gegen Scheck
- Bitte sofort Katalog schicken.

Relax

REISENDE IM WIND

Dieses Abenteuerspiel entstand nach dem gleichnamigen fantasischen Comic von François Bourgeon. Die sehr schönen und detaillierten Bilder des Comics, der mit rund drei Millionen verkaufter Exemplare ein Weltbestseller ist, wurden mit größter Sorgfalt auf den ST übertragen und übertreffen damit alle anderen Produkte.

»Es gibt Abenteuer, die kann man nicht erzählen - man muß sie erleben.« Nach diesem Motto sind die Aktionen des Spiels gestaltet. Es ist nicht nötig (und sogar unmöglich), etwas auf der Tastatur einzugeben. Der Handlungsablauf entsteht vielmehr dadurch, daß zwischen

Auswahl und nur eine führt zum Fortgang der Handlung. Zu 'Reisende im Wind' wird der erste Band der Geschichte ('Blinde Passagiere') mitgeliefert, der zum Verständnis sehr wichtig ist, weil er die Vorgeschichte der Hauptperson ISA erzählt, die eigentlich Agnes de Roseland heißt.

Ort der Handlung ist Frankreich, am Ende des 18. Jahrhunderts. Agnes wuchs zusammen mit einem ihr aufs Haar gleichenden Waisenkind, Isabeau, bei einer Gouvernante auf. Als ihr Vater sie nach fünf Jahren der Trennung dort abholen will, tauscht Agnes zum Spaß ihre Rolle mit Isabeau. Doch aus dem Spaß



Stellt das Feuer ein!

bestimmten Personen ein Gespräch hergestellt wird. Die handelnden Figuren werden dazu aus dem Szenenbild geklickt und erscheinen daraufhin im Porträtfenster. Zwischen den Personen kann beliebig hin- und hergeschaltet werden, so daß es zu einem Gespräch oder zu einer Handlung kommt. Dabei ist vor allem der zeitliche Ablauf wichtig, der durch die Personenwahl beeinflußt wird. Von Zeit zu Zeit muß jedoch auch eine direkte Entscheidung getroffen werden. Dann stehen zwei Antworten zur

wahl. Der Vater fährt mit seiner vermeintlichen Tochter davon, und Agnes kommt ins Waisenhaus. Nur der Haß auf Isabeau, die diese Verwechslung nicht aufklärt, lässt sie die schwere Zeit bei den strengen Nonnen überstehen. Erst nach fünf Jahren holt Isabeau, mittlerweile von Skrupeln geplagt, Agnes aus der Gefangenschaft heraus. Doch wegen des Skandals ist es unmöglich, die Verhältnisse aufzuklären, und Agnes heißt deshalb von nun an ISA. Um der Situation zu entfliehen, gehen



beide an Bord eines französischen Kriegsschiffs. Bei einem Gefecht mit englischen Schiffen kommt Isabeau auf fürchterliche Weise ums Leben. ISA kann sich zusammen mit Hoel, der ihr das Leben gerettet hat, und dem Schiffsarzt Saint-Quentin auf eine Insel retten. Dort werden sie von Engländern aufgegriffen. Hoel und Saint-Quentin kommen auf ein Gefangenenschiff. Nur Isa erhält die Freiheit und findet eine Anstellung bei Mr. Hereford, wo sie auf Mary trifft. Die hat die Möglichkeit, für die Befreiung von Hoel zu sorgen. Das ist der Stand der Geschichte, die nun fortgesetzt werden muß.

Die Serie 'Reisende im Wind' ist ein sehr schöner und spannender Comic, und die Computerumsetzung steht dem nicht nach. Leicht und locker wandelt man durch die Szenen, ohne vor schwierige Aufgaben gestellt zu werden. Und wenn die Geschichte zu Ende ist, dann beginnt man nach einiger Zeit von vorne, genau wie bei einem guten Comic... mn



Spiele

MOONMIST

MOONMIST	
Kategorie:	Textadventure
Besonderheiten:	vier Variationen Einsteiger-Level
Spieler:	1
Monitor:	mono/color
Steuerung:	
Hersteller:	INFOCOM
Vertrieb:	ACTIVISION P.F. 76 06 90 2000 Hamburg 76
Preis:	89,-
Herrung:	

Der erste Brief, den Sie, ein bekannter amerikanischer Detektiv, von Ihrer alten Freundin Tamara bekommen, klang noch recht harmlos. Der zweite ist jedoch ein deutlicher Hilferuf, der Sie zu sofortigem Handeln veranlaßt. Sie packen Ihre Sachen und machen sich auf den Weg nach England. Am späten Abend, der Mond steht bereits hell am Himmel, kommen Sie am Ziel ihrer Reise an - der dunklen, alten, 'unheimlich' schönen Burg TRESYLLIAN. Der Brief Tamaras, in dem sie von einer »weißen Dame« erzählt, die seit einiger Zeit in der Burg herumspuken soll, geht Ihnen durch den Kopf, als Sie sich der mächtigen Burg nähern. Am Tor angekommen, wollen Sie sich bemerk-

bar machen, doch kein Klingelknopf ist zu finden. Oder ist dieser etwa das Auge des Hausswappens? Ein Druck darauf, und schon erscheint der Pförtner. Welche Farbe Sie am liebsten haben, will er wissen und Sie antworten: 'ROT' - und schon öffnet sich das Tor. Drinnen angeklangt, werden Sie von Tamara begrüßt, die wirklich froh ist, daß Sie endlich da sind. Sie sind allerdings nicht der einzige Gast, denn eine Anzahl illustrer Personen hat sich in der Burg versammelt, denen Sie nun vorgestellt werden. Obwohl Sie von der langen Reise erschöpft sind, müssen Sie Ihre ganze Aufmerksamkeit auf diese Personen und deren Gespräche lenken, denn hier erhalten Sie die ersten Hin-



weise, die Ihnen beim Lösen des Falles helfen werden - also seien Sie wachsam!

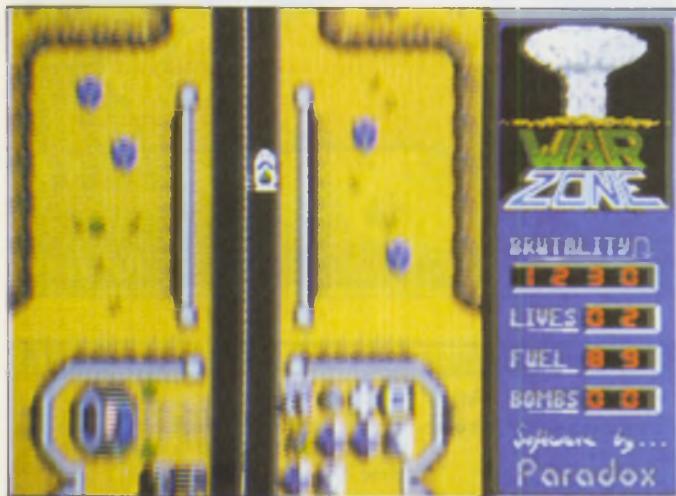
MOONMIST, das neueste Adventure von INFOCOM, ist ein reines Textadventure. Es ist als Einstieg in die interaktiven Abenteuerspiele konzipiert. Eine mehrseitige Anleitung mit einem Beispiel veranschaulicht die Vorgehensweise bei INFOCOM-Spielen. Die verschiedenen Hürden des Spiels sind nicht allzu schwer zu meistern (oder zu umgehen), außerdem erhält man für die notwendigen Entscheidungen genug Hilfestellungen, um nicht ständig bei den Ermittlungen ins Stocken zu geraten. Wem es gelungen ist, den versteckten Schatz zu finden und das Geheimnis der 'Weißen Da-

me' zu lösen, der darf das Spiel nun nicht achtlos in die Ecke legen, denn es liefert drei weitere Variationen mit neuen Aufgaben, Schätzen und Geistern. Allein dieses Feature verdient ein großes Lob, aber auch das Spiel ist es wirklich Wert, daß man sich ihm widmet.

Wie bei allen INFOCOM-Spielen werden auch bei MOONMIST einige 'Zutaten' mitgeliefert, die bei der Lösung helfen sollen. Dazu gehören fünf Geschichten über die 'Geister von Cornwall', ein Führer durch die Burg Tresylian und natürlich die Briefe von Tamara. Als Extra gibt es auch noch den Schriftzug von MOONMIST zum Aufbügeln auf ein T-Shirt.

FIRE BLASTER & WAR ZONE

BLASTER/WAR ZONE	
Kategorie:	Ballerspiele
Besonderheiten:	zwei verschiedene Spiele
Spieler:	1
Monitor:	color
Steuerung:	
Hersteller:	EIDERSOFT
Vertrieb:	
Preis:	79,-
Herrung:	



Eidersoft, die Firma mit der Dreiecks-Verpackung, liefert hier gleich zwei Spiele in einem Paket:

Bei WAR ZONE fährt man mit einem Panzer durch eine vertikal scrollende Landschaft und muß versuchen, den feindlichen Pan-

zern, Hubschraubern und sonstigen Gefährten oder Geschossen zu entgehen. Das ist wirklich nichts Neues, zumal das ganze Geschehen sehr gemächlich vonstatten geht. FIRE BLASTER ist ebenfalls ein Ballerspiel. Mit einer auf dem ge-

samten Bildschirm bewegbaren Kanone muß man verschiedene Wellen von angreifenden Raumschiffen abwehren. Diese Aufgabe wird von Level zu Level schwieriger, ansonsten passiert jedoch nichts Aufregendes. Es ist sicher ein guter Gedanke,

zwei Spiele zum Preis von einem anzubieten. Allerdings sollte die Qualität der Spiele bei solchen Angeboten nicht abnehmen. Die hier vorgestellten Spiele bieten jedoch nur mäßige Hausmannskost, so daß man sich den Kauf genau überlegen sollte.



...UND
PLÖTZLICH
HAT IHR
ATARI ST
DAS
LAUFWERK
DER
PROFIS

NEU: VORTEX
TUNET JETZT
AUCH ATARI



z. B. vortex MA1-D

Ein 3.5" Doppellaufwerk der jüngsten Generation mit 1,4 MB formatierter Speicherkapazität. **Kompakt:**

290 (L) x 105 (B) x 64 (H) mm. **Komplett:** Integrierte Netzteil (25 W, 220 V, 50 Hz).

Kompatibel: Atari-gleicher Floppy-Stecker; Atari-gleiche Lackierung. **Kostengünstig:** Nur 998,- DM*. Den vortex MA1 gibt es auch als Single-Laufwerk zum späteren Aufrüsten. Außerdem im vortex-Atari-Tuning-Programm: 5.25"-Einzel- und Doppellaufwerke, 3.5"- plus 5.25"-Laufwerk („Gemischtes Doppel“).

vortex verwendet NEC- bzw. BASF-Laufwerke.

*empfohlener Verkaufspreis.

I·N·F·O·-S·C·H·E·C·K

Bitte senden Sie mir weitere Informationen über Ihre „Atari“-Laufwerke und einen Händlernachweis.

ST 5

vortex Computersysteme GmbH · Falterstraße 51-53 · 7101 Flein

vortex
COMPUTERSYSTEME

...UND PLÖTZLICH HABEN SIE EINEN PROFI-COMPUTER

Spiele

TYPHOON



Nach einer längeren Ladezeit (zwei Disketten) ertönt eine digitalisierte Musiksequenz aus dem Lautsprecher. Danach startet das Spiel und - siehe da - ein alter Bekannter! Nicht nur, daß es sich bei der Spielidee um ein klassisches Ballerspiel handelt - dieses Spiel hat auch eine verblüffende Ähnlichkeit mit X-TRON, das in einer der vorherigen Ausgaben besprochen wurde. Diese Ähnlichkeit ist kein Zufall, denn schließlich ist es das gleiche Autoren-Team, das bei den Spiele entwickelt hat. TY-

PHOON ist also eine neue Variante des alten Spiels. Ein Raumschiff überfliegt eine von Szene zu Szene wechselnde Landschaft und wird dabei von anderen Raumschiffen angegriffen. Die Raumschiffe kommen aus allen Ecken, zusätzlich fliegen noch Gegenstände durch den Raum, die man nicht berühren soll. Auf dem Bildschirm herrscht somit bisweilen ein wunderschönes Chaos, das von Joystick-Akrobaten wirklich das Letzte verlangt. Der Spieler kann jedoch sein Raumschiff über den

gesamten Bildschirm bewegen und somit völlig ungebunden jedem Angreifer entgehen. Wenn man es am Anfang einer Runde schafft, einen der heruntertrudelnden Taler aufzufangen, dann sind die besten Voraussetzungen gegeben, die Runde schadlos zu überstehen, denn jetzt ist entweder das Ballern viel effektiver, oder man ist für eine Weile unverwundbar.

TYPHOON überzeugt vor allem durch gute Grafik und viel Aktion. Die Szenen sind abwechslungsreich, in jedem Level

kommen neue Flugobjekte hinzu.

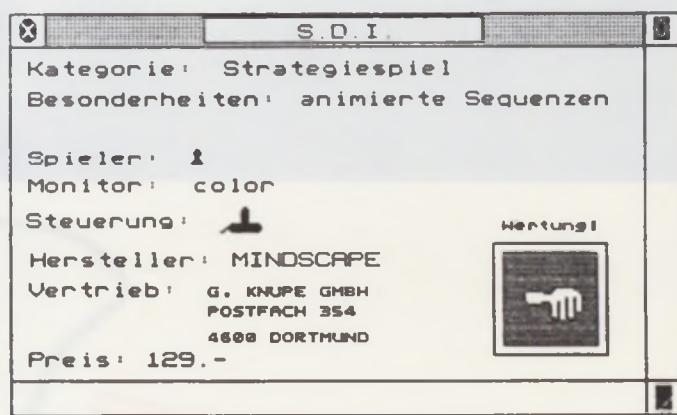
Die Spielidee an sich ist zwar sehr einfach, aber Szenerie und Handlung sind so fesselnd, daß keine Langeweile aufkommen kann. Die Autoren haben in der Zwischenzeit einiges hinzugelernt und dabei auch an eine abspeicherbare HiScore-Liste gedacht. Die musikalische Untermalung des Titelbildes ist allerdings etwas schwächer ausfallen, als beim Vorgänger, was jedoch kein Beinbruch ist. Alles in allem: Einfach (und) gelungen.



S.D.I. - ein aktueller Begriff, bei dem wohl jedermann das amerikanische Weltraum-Programm einfällt. Dieses Spiel zeigt eine Situation, die aus diesem Programm entstehen könnte: Es ist das Jahr 2017. Das S.D.I.-Projekt steht kurz vor seiner Vollendung. Das vollkommene Schutzsystem gegen Atomraketen ist fast fertiggestellt. Doch der kommunistische KGB fühlt sich immer mehr in die Enge getrieben, denn wenn das System

funktioniert, müssen die USA keine Angst mehr vor den russischen Atomraketen haben, und das System des 'Gleichgewichts der Kräfte' ist zunicht. Um diesen Zustand zu verhindern, hat der KGB die Regierung gestürzt und beginnt nun, die Raumstation und die Überwachungssatelliten der USA anzugreifen. Aufgabe des Spielers ist es, diese Objekte zu verteidigen und die USA vor Angriffen durch russische Atomraketen zu bewahren.

S.D.I.

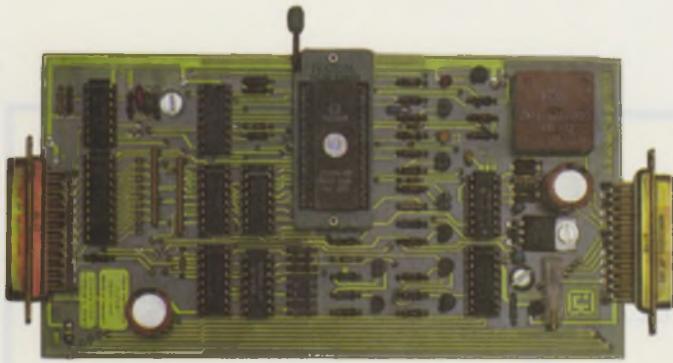


Von der Raumstation aus kann über verschiedene Bildschirme der Angriff und der Zustand der Satelliten kontrolliert werden. Dann muß man selbst in das Geschehen eingreifen. Mit einem Raumschiff versucht man, die feindlichen Verbände abzuschießen und die defekten Satelliten zu reparieren. Der Höhepunkt der ganzen Aktionen ist die Befreiung der russischen Kommandantin aus ihrer Raumstation.

Die Rahmenhandlung behandelt ein interessantes Thema. Über die Lösungsmöglichkeiten der Aufgabe kann man jedoch verschiedener Meinung sein. Das Spiel enthält zwar einige schön animierte Sequenzen, die Aktionen des Spielers sind jedoch hauptsächlich auf das Abschießen von Raketen beschränkt. Da die Herstellerfirma eine besondere Art von Spiel angekündigt hat, die der Atmosphäre in einem Kino gleichen sollte, hatte man von S.D.I. mehr erwartet.

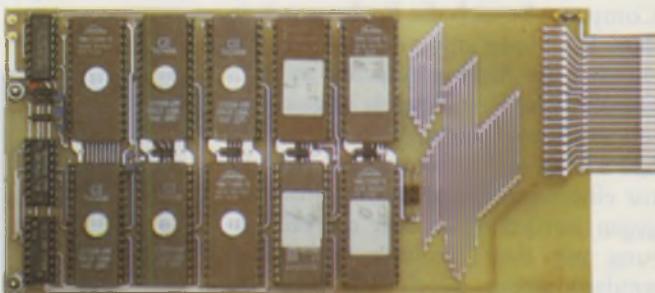
Aus der Hardwareküche

der **ST** COMPUTER



Der Easyprommer

Ein universelles Programmiergerät für den ATARI ST, das nicht nur alle gängigen EPROMs der 27...-Serie brennt, sondern auch die modernen EEPROMs lesen und programmieren kann. Die sehr komfortable Software, natürlich voll GEM unterstützt, erlaubt alle nur denkbaren Manipulationen. Mit dem eingebauten HEX/ASCII-Monitor lassen sich Änderungen der Daten blitzschnell realisieren. Der auf der Platine befindliche Druckertreiber erlaubt das problemlose Drucken der Daten. Zwei Zusatzprogramme ermöglichen das Brennen jeder nicht kopiergeschützten Software direkt von Diskette einschließlich Accessories und Autostart-Programmen. Der Easyprommer wird an den Druckerport angeschlossen und samt Diskette und Handbuch geliefert.



Die 576 KByte Easybank

Diese gebankte EPROM-Karte erlaubt es den ROM-Speicher des ATARI ST um über 570 Kilobyte zu erweitern. Damit können Sie ganze Programmpakete samt Accessories sofort nach dem Einschalten parat haben. Selbst das Booten ist von dieser Karte problemlos möglich. Auf der Easybank finden bis zu zehn EPROMs des Typs 27512 Platz, wobei die Steuersoftware automatisch in die ersten beiden EPROMs mitgebrannt wird. Die Platine wird mit vergoldeten Anschlüssen samt Diskette mit der benötigten Software und Anleitung geliefert.

Die 128 KByte Karte

Diese normale EPROM-Karte kann bis zu vier EPROMs des Typs 27256 aufnehmen. Sie eignet sich somit für kleinere Programme bzw. Accessories.

Verlängerungskabel zum Easyprommer

Mit diesem Kabel ist es möglich, den Easyprommer neben dem Rechner zu betreiben. Dieses Kabel ist notwendig, wenn der Easyprommer im Gehäuse geliefert wird.

EPROMs

Ohne EPROMs, nichts los! Wir liefern zu unseren Karten die passenden EPROMs. Es handelt sich dabei um stromarme CMOS-Typen.

27C256 250ns (32 KByte EPROM)
27C512 250ns (64 KByte EPROM)

Hiermit bestelle ich:

- Easyprommer (Fertigerät)
für DM 349,-
- Easyprommer (Bausatz)
für DM 298,-
- 576 KByte EPROM-Karte (fertig bestückt o. EPROMs)
für DM 148,-
- 128 KByte EPROM-Karte (fertig bestückt o. EPROMs)
für DM 58,-
- Verlängerungskabel für Easyprommer
für DM 39,98

— Stück CMOS-EPROM 27C256 à DM 16,50

— Stück CMOS-EPROM 27C512 à DM 29,50

Versandkosten: Inland DM 7,50 Ausland DM 10,- Vorauskasse
Auslandsbestellungen nur gegen Vorauskasse Nachnahme

Name: _____ Vorname: _____

Straße: _____ Ort: _____

Unterschrift: _____

Bezugsquelle: ST Computer Redaktion
Schwalbacher Straße 64
D-6236 Eschborn
Tel. 06196 / 48 21 58

Muß es unbedingt ein Monitor sein?

Hierzulande wurden rund 95 Prozent aller ST-Systeme mit monochromem Monitor ausgeliefert. Doch für einige Anwendungen ist ein Farbmonitor unverzichtbar, man denke etwa an Farbgrafik- und Spielprogramme. Doch muß es unbedingt ein Monitor sein? Wir testeten zwei Farbfernsehgeräte auf ihre Verträglichkeit mit dem ST.

Früher hatte man vor allem im Home-Computer-Bereich die Rechner mit einem HF-Modulator versehen, so daß sie über die Antennenbuchse an jedes gewöhnliche Fernsehgerät angeschlossen werden konnten. Auch beim Atari 520 ST/M wurde ein solcher Modulator eingebaut. Computermonitore dagegen werden nicht über die HF-Leitung mit dem Rechner verbunden, sondern direkt. Doch was heißt direkt? Wo und wie bekommt man das Rechnerbild auf die Mattscheibe?

Dazu ein kleiner Überblick über die verschiedenen Signalformen:

Das 'normale' HF-Signal entspricht dem Signal, das eine gewöhnliche Fernsehanlage liefert; es wird also von jedem Fernseher verstanden. Dieses HF-Signal (hochfrequent) wird erzeugt, indem man das Composite-Video-Signal (FBAS) auf eine Trägerwelle moduliert, die es ermöglicht, das Signal durch die weite Welt zu übertragen. Im Fernsehgerät wird das HF-Signal wieder demoduliert, und das eigentliche FBAS-Signal kommt wieder zum Vorschein.

Bei einigen Fernsehern kann man dieses FBAS-Signal direkt einspeisen und umgeht so die Umformung auf das Antennensignal und zurück. Das Resultat ist eine deutlich verbesserte Bildqualität. Das Non-Plus-Ultra der Signalübertragung ist aber das sogenannte RGB-Signal; RGB steht für Rot-Grün-Blau: Da sich ein Farbbild durch drei Grundfarben darstellen läßt, wird beim Fernsehgerät jeder Farbton durch Mischung dieser drei

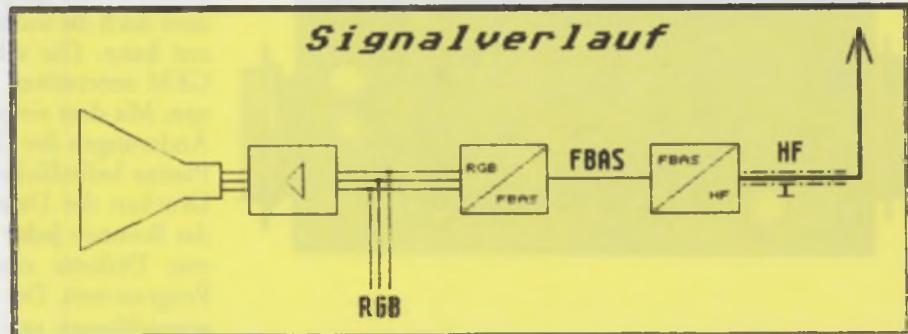


Bild 1: Prinzipieller Signalverlauf im Fernsehgerät



Bild 2: Scart-Buchse mit Scart-Kabel

Farben erzeugt. Im FBAS-Signal sind sie auch enthalten, und zwar in einem einzigen Signal, in dem sie durch bestimmte Impulsformen gemischt wurden. Was liegt näher, als die Einzelinformationen der drei Farben durch drei Leitungen zu übertragen? Man spart zusätzlich die Umformung in ein FBAS-Signal, die Qualität wird also nicht beeinträchtigt.

Bei einem Computermonitor, wie er für den ST erhältlich ist, wird das Rechnerbild als RGB-Signal übertragen. Doch auch bei Fernsehgeräten,

die im Prinzip ja auch nur Monitore mit zusätzlichem Empfangsteil sind, läßt sich das RGB-Signal direkt einspeisen, und zwar über die SCART-Buchse. Dazu genügt ein einfaches Kabel, das bei jedem Fachhändler zu beziehen sein sollte.

In der Zeichnung sind die verschiedenen Signalwege schematisch dargestellt. Jeder Kasten steht für eine Umwandlung, in der jedesmal ein Qualitätsverlust auftritt. Speist man ein RGB-Signal ein, spart man zwei Umwandlungen bzw. Rückwandlun-

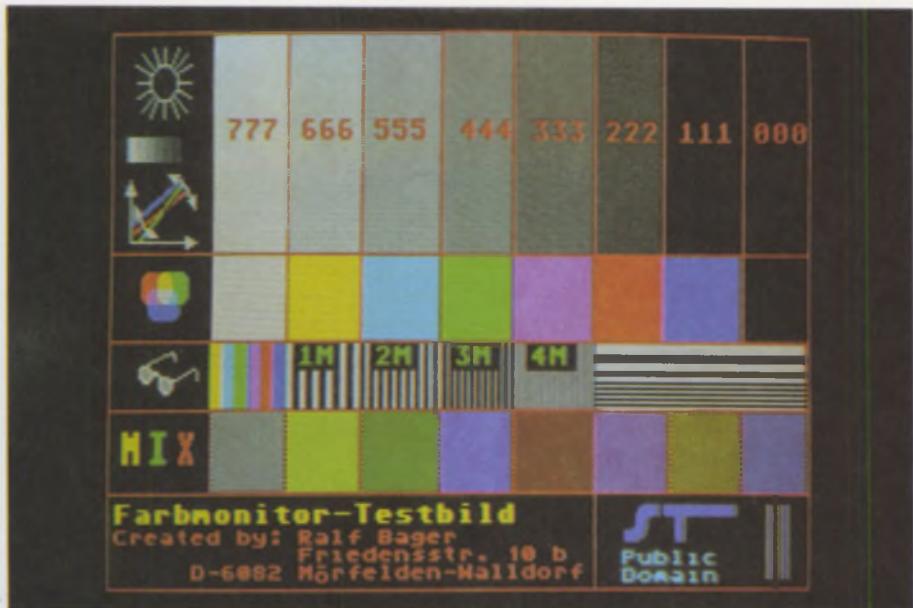


Bild 3: Testbild mit den verschiedenen Feldern



Bild 4: Testbild am Sony KU-27 XSD

gen im Fernsehgerät. Hinzu kommen die eingesparten Qualitätsverluste im Rechner, der das eigentliche RGB-Signal, das der Videochip liefert, zuerst in ein FBAS- und dann in ein HF-Signal umwandeln muß.

Doch nun zur Praxis:

Beide Testgeräte, die willkürlich aus der Unzahl von Fernsehern ausgesucht wurden, erreichten über den SCART-Anschluß (Europa-Norm) erstaunlicherweise eine sehr gute Bildqualität.

Bei beiden Testgeräten war das Bild besser als beim THOMSON-RGB-Farbmonitor. In Sachen Brillanz und Kontrast sowie bei der Bildverzerrung im Randbereich konnten beide Fernseher besser bewertet werden als der oben genannte Monitor. Grundlage für die Qualitätsbeurteilung war ein Testbild, das von Ralf Bager, einem unserer Mitarbeiter, für diesen Zweck erstellt wurde. Will man alle 512 möglichen Farben unterscheidbar darstellen, ist ein genauer Abgleich unerlässlich. In den oberen acht Feldern werden die verschiedenen Graustufen abgebildet. Sie dienen zur Helligkeits-, Kontrast- und Graubalanceinstellung. Helligkeit und Kontrast müssen so geregelt werden, daß das erste Feld weiß und das letzte Feld schwarz erscheint. Dazwischen muß sich eine verlaufende Graduierung ergeben. Die nächsten acht Felder dienen zur Einstellung der Farbsättigung; weitere Felder geben Information über die Wiedergabeschärfe des Sichtgerätes. Die letzten Felder schließlich beweisen noch einmal die getrennte Übertragung von Rot, Grün und Blau Signalen.

Dieses Testbild ist übrigens auf der Public-Domain-Diskette 46 enthalten.

OHST SOFTWARE VERSAND JUTTA OHST STADT WALDSTR. 286 4050 MÖNCHENGLADBACH 5	MS-DOZ-EMULATOR 238,-	
	Worldgames	59,- DM
Qball	74,- DM	
The Pawn	69,- DM	
Shuttle II	79,- DM	
Deep Space	89,- DM	
Hollywood Poker	49,- DM	
Typhoon	69,- DM	
Leader Board	79,- DM	
Karate Kid II	69,- DM	
	NEU ★ ★ ★ Info Service	
	Wir zeigen Ihnen die besten Spiele im Demo-Modus auf VHS-Cassetten. Diese können Sie für nur 19,90 DM eine Woche bei uns ausleihen.	
	Signum Textverarbeitung der Spitzenklasse 429,- DM STAD Supergrafikprogramm 169,- DM Art Direktor 147,- DM Film Direktor 168,- DM	
	PUBLIC DOMAIN SERVICE Siehe P.D.-Service dieser Ausgabe. Preis incl. Markendisk und Verpackung. Ab 6 Stck. versandfrei. Preis je Disk 8,- DM	
	Weitere Programme finden Sie in unserer Preisliste oder können Sie telefonisch erfragen.	
	PREISLISTE ANFORDERN TELEFONISCHE BESTELLUNG TEL.: 02161/57 01 40	

Hardware

Die Testgeräte

Bei der Auswahl der Testgeräte entschieden wir uns für ein großes und ein kleines Modell. Die Wahl der Fabrikate war rein zufällig, sie stellt keine Vorauswahl dar!

Das erste Testgerät, ein Sony KV-27 XSD mit einer Bilddiagonale von ca. 64 cm, erbrachte ein wesentlich besseres Bild als der THOMSON Monitor. Trotzdem ist es wegen seiner Abmessung nicht für die Textdarstellung geeignet.

Ein Vorteil dieses Fernsehers ist die Soundqualität: mit einer Ausgangsleistung von 3★10 W Musikleistung wirken die Töne, die aus dem Rechner kommen, sehr eindrucksvoll. Ein Bastler kann sogar durch einen kleinen Eingriff im Computer die drei Soundkanäle auf die zwei Tonkanäle des Fernsehers aufteilen.

Das zweite Gerät, ein Grundig P40-242/90, erbrachte eine ähnlich gute Qualität. Mit einer Bilddiagonale von 40 cm ist dieser Fernseher wohl eher als Monitorersatz geeignet. Auf den Testbildern sieht man deutlich, daß beide Fernsehgeräte bessere Qualität erbringen als ein spezieller Computermonitor dieser Preisklasse.

Unsere Empfehlung:

Haben Sie schon einen Fernseher mit SCART-Eingang? Seien Sie froh und schließen Sie dieses Gerät an Ihren Rechner an.

Spielen Sie mit dem Gedanken sich einen Farbmonitor zu kaufen, dann überlegen Sie, ob Sie sich nicht besser ein Fernsehgerät zulegen. Der Preis eines kleinen Gerätes liegt etwa bei 900 bis 1.100 DM. Im Preis gibt es also keinen großen Unterschied zu einem speziellen Monitor. Und nebenbei kann man noch sämtliche Fernsehprogramme anschauen – immerhin ein hübscher Nebeneffekt, oder?



Bild 5: Testbild am Thompson Monitor



Bild 6: Testbild am Grundig P40-242/90

Preissenkung	COMPUTER-FILM Animation wie im KINO einfach zu ERSTELLEN mit PANIP > Erstellen von Trickfilmen > Bis zu 8 Objekte gleichzeitig bewegen > Zeitraffer, Zeitlupe, Echtzeitaufnahme und Schnitt bei jeder Szene getrennt > Voll GEM gesteuert durch System > Nur auf Low-Resolution	Atari ST Gleich bestellen per NN o. Scheck!	WISSEN IST MACHT und bringt allen VORTEILE spiendend LERNEN mit LOGOCO > spielerisch-praktisch orientiert > Erstellen eigener Lernkapitel > grafische Statistikauswertung > Antworten aussuchen oder eingeben > Für Lehrer und Schüler, Schule und Beruf > GEM gesteuert auf High und Mid-Res.	Preissenkung
ADVENTURE-SOFT G. Moehle · Telefon 0 61 82/6 97 09 Postfach 10 29 · 6452 Hainburg 1	TIP	LOGOCO 69,00 DM PANIP 79,00 DM Demodisk je 10,00 DM		



Bild 1: Das neue Forschungsschiff METEOR der BRD. Auf der Reise II der Meteor zum nördlichen Polarkreis wurden Kalorimeter und Atari ST erstmals unter Seebedingungen eingesetzt.

Die verschiedenen Systeme zur grafischen Benutzerführung wie GEM, TAXI, WINDOWS und wie sie alle heißen mögen, sind in aller Munde. Zum Teil umjubelt, zum Teil skeptisch betrachtet, haben sie sich heute einen festen Platz in der Welt der Personal-Computer erobert. Daß Maus, Icon und Window den Dialog mit dem Betriebssystem und den angepaßten Dienstprogrammen erheblich vereinfachen, ist zumindest den Benutzern der großen „A“s (Atari, Apple, Amiga) wohlbekannt. Weniger bekannt ist, daß sich GEM und Co. auch bei der Steuerung von Laborgeräten als ideale Schnittstelle zwischen Gerät und Laborant einsetzen läßt.

Im Idealfall würde man gerne für jeden Meßgeräteaufbau ein spezielles Schalt- pult einsetzen, das übersichtlich alle notwendigen Schalt- und Kontrollfunktionen zur Verfügung stellt. Dieses Schalt- pult könnte dann sogar mit

kleinen Grafiken versehen werden, die dem Benutzer die Funktion jeder einzelnen Taste unmißverständlich anzeigen. Schalter sollten dabei natürlich deutlich beschriften sein. Wenn Sie eine solche Hardware-Lösung für allzu teuer und aufwendig halten, wie wäre es dann mit einer Software-Lösung? Wir haben uns für die Realisierung solcher Software auf dem Atari ST unter GEM und in der Programmiersprache C entschieden.

Die Programmierung unter GEM bietet unter anderem folgende Hilfsmittel, die für die Steuerung von Laborgeräten eingesetzt werden können:

Icons

Die kleinen Icons oder Piktogramme werden mit dem Icon Editor des RCS (Resource Construction Set) erzeugt, das heute Bestandteil aller Entwicklungspakete für den Atari ST ist. Solche Icons sind zum Beispiel die Disket-

tensymbole oder der Papierkorb auf dem Desktop. Mit selbstentworfenen Piktogrammen können Teile des zu steuernden Systems oder das Gesamtsystems auf dem Bildschirm dargestellt werden.

Maus

Die Maus erlaubt das Anwählen der Piktogramme. So kann dem Computer mitgeteilt werden, welche Systemteile angesprochen werden sollen. Auf diese Weise lassen sich einzelne Segmente bei laufendem Programm anwählen, um Veränderungen einzuleiten oder Auswertungen anzufordern.

Darstellungsarten

Das Layout der Icons kann in vielfältiger Weise vom Programm verändert werden. Wie eine angeklickte Diskstation auf dem Desktop invers erscheint, so können auch angewählte Systemeinheiten invertiert, mit einem Checked-Haken versehen, schattiert

Erfahrungsbericht

dargestellt oder sonst auf einige andere Arten graphisch verändert werden. Damit kann der Zustand einzelner Systemteile sehr einfach auf dem Bildschirm angezeigt werden. Inaktive Teile können grau (light) dargestellt werden. Teile, die gerade gemessen werden, schwarz (inverted), und so weiter. Der steuernde Rechner kann dem Benutzer also Prozesse, die er einleitet, zeitgleich über die Darstellungsform des entsprechenden Icons mitteilen.

Buttons

Eine Sonderform des Icons sind die Buttons, die vom RCS speziell zur Anwahl mit der Maus zur Verfügung gestellt werden. Der Button ist also lediglich eine Taste, die nicht mit dem Finger, sondern mit der Maus gedrückt wird. Anzahl und Form der Buttons sind nur wenige Grenzen gesetzt. Damit lässt sich über GEM auf dem Bildschirm das perfekte, dem jeweiligen Prozess genau angepasste Schaltpult erstellen. Die Buttons können zusätzlich beschriftet werden. Außerdem gelten für sie die verschiedenen, bereits besprochenen Darstellungsformen. 'Disabled' dargestellte Buttons teilen dem Benutzer eindeutig mit: Im Moment ist diese Funktion nicht ansprechbar! Wird der Button dennoch gedrückt, geschieht – Triumph des kleinen Chips – nichts. Wer schon miterlebte, wie einer Druckkammer unbeabsichtigt das Abläuffen geöffnet wurde, wird solchen Kontrollmöglichkeiten wohl aufgeschlossen gegenüber stehen.

Leider können wir Ihnen kein Kochrezept für die Erstellung fertiger GEM-Programme liefern; die Einbindung von AES (Application Environment System) und VDI (Virtual Device Interface) erfordern schon eine gewisse Einarbeitungszeit. Interessierte werden ja inzwischen über dem GEM-Kurs in der ST-Computerzeitschrift ihre ersten Erfahrungen gesammelt haben. Die Anwendung dieser Optionen im Bereich der Steuerung von Laborgeräten zeigt das Programm GMK. Es wurde für den Sonderforschungsbereich 313 an der Christian-Albrechts-Universität in Kiel entwickelt, um ein Mikrokalorimeter anzusteuern.

Dazu mehr zur Vorgeschichte: Die Kalorimetrie ist ein Verfahren zur Bestimmung des Energieumsatzes von Organismen. Ihren Anfang hatte sie

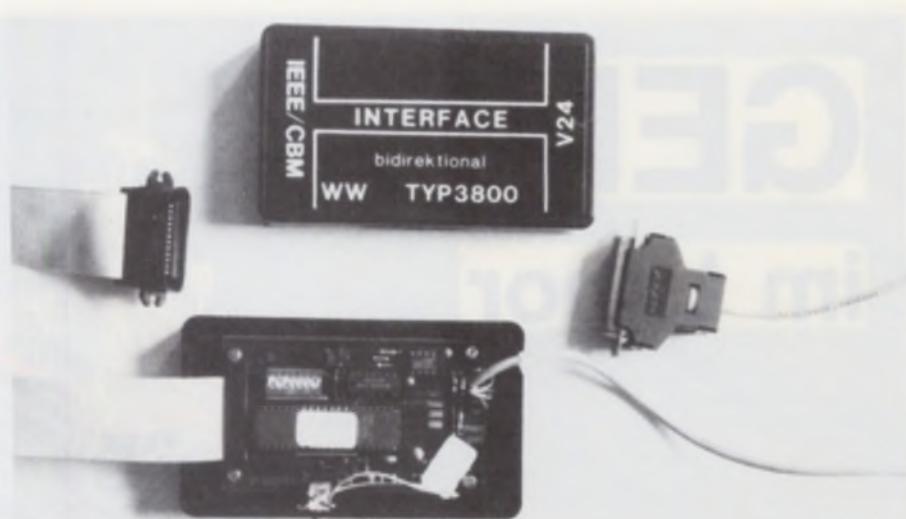


Bild 2: Interface der Firma Wiesemann, offen.



Bild 3: Der Aufbau der Meßgeräte im Labor in Kiel (Nanovoltmeter, Mikrovoltmeter und Scanner der Firma Keithley, der Atari ST und ein Matrixdrucker)

mit der Arbeit von RUBNER im Jahre 1894, der die Temperatur des Atems von Hunden maß, um damit auf die Verbrennungswärme im Körper der Tiere zu schließen. Damals genügten dafür Glästhermometer und lange Schläuche, durch die die Atemluft geführt wurde. Heute werden in der Medizin und Physiologie Geräte mit thermisch isolierten Kammern benutzt, bei denen die abgegebene Wärme in elektrische Spannung transformiert wird. Die besten Kalorimeter erlauben es sogar, die Stoffwechselaktivität von Einzellern zu messen: Das bedeutet Messbereiche von einigen millionst Joule! Wenn man sich (vielleicht mit Hilfe einer Diätabelle) diese extrem geringen Energiemengen verdeutlicht, wird auch klar, daß alleine das Abgleichen solcher Geräte sich über Stunden

hinziehen kann. Zur Untersuchung der Aktivitätsraten von Bakterien und Kleinlebewesen in Meeressedimenten wurde nun im Sonderforschungsbereich 313 an der Christian-Albrechts-Universität in Kiel von Dr. G. Graf ein spezielles Kalorimeter entwickelt, das solche Messungen in 10 Meßkammern gleichzeitig durchführen kann. Diesem Meßgerät wurde mit Hilfe eines Atari 520+ ST und der GEM-Benutzeroberfläche eine Steuereinheit maßgeschneidert. Gefördert wurde dieses Projekt, an dem mehrere Techniker und Wissenschaftler mitarbeiteten, durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft in Bonn.

Die zehn Kammern werden von einem Keithley-Scanner Typ 705 einzeln auf die Messleitung eines



Bild 4: Zusammenbau des 10-Kammer Mikrokalorimeters im Institut für Meereskunde in Kiel.

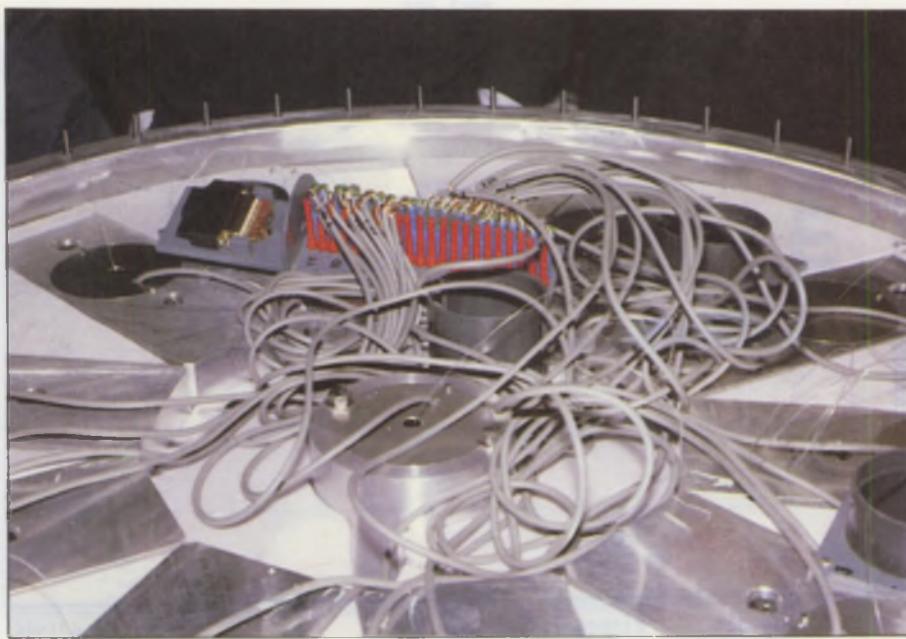


Bild 5: Das Innenleben des Mikrokalorimeters mit den Anschlüssen für die einzelnen Meßkammern.

Keithley-Nannovoltmeter Typ 181 gelegt; nach einer Wartepause wird die von Pelletier-Elementen in Spannung transformierte Wärmeenergie aus den Kammern gemessen. In der Wartepause klingt die vom Relais erzeugte Schaltspannung ab. Beide Keithley-Geräte verfügen über eine eingebaute CPU mit einem Vorrat von festen Steuerbefehlen. Schnittstelle ist bei beiden Geräten ein IEEE-Bus, der über ein Interface WW3800 der Firma Wiesemann an die RS232-Schnittstelle ei-

nes Atari 520 ST angeschlossen. Dieser Rechner steuert nach vorwählbaren Parametern die einzelnen Kammern über den Scanner an, nimmt die Meßwerte vom Nannovoltmeter auf und zeigt die jeweils ablaufende Prozeß auf dem Bildschirm an. Die graphische Auswertung der Messläufe wird auf Wunsch auf dem Monitor bei laufendem Programm eingeblendet. Alle Messwerte werden mit Uhrzeit und dem Namen des Meßlaufes auf Diskette abgespeichert.

Programmentwicklung

Die ersten Wochen der Programmentwicklung waren äußerst schwierig. Um die Möglichkeiten des Atari ST hinsichtlich der GEM-Routinen voll auszuschöpfen, wurde das Programm in der Sprache C entwickelt. Hierzu stand eines der ersten D. R. Entwicklerpakete von Atari zur Verfügung, welches – und das muß gleich gesagt werden – durch außergewöhnlich lange Übersetzungszeiten und häufiges Auftreten von Wanzen den Kaffee- und Zigarettenkonsum des Programmierers nicht unwesentlich steigerte. Als besonders subtile Quelle ständigen Ärgernisses muß allerdings das Resource Construction Set hervorgehoben werden, da es immer dann mit einigen formschönen Sprengkörpern aufwartete, wenn man versuchte, eine mehrstündige Designarbeit zu sichern oder eine schon fertige Version zu verändern.

Ganz anders verhielt es sich bei der Verwendung der GEM-Funktionen, die nicht nur eine ausgeklügelte Methode der Benutzerführung bilden, sondern auch eine große Hilfe beim Erstellen von Ein- und Ausgabefunktionen sind.

Ein eigenes Problem bildet auch die Kopplung so unterschiedlicher Schnittstellen wie einer IEEE und einer RS232.

Zum Zeitpunkt unserer ersten Versuche stand uns das Interface WW3800 der Firma Wiesemann zur Verfügung. Da dieses Interface eigentlich zur Ansteuerung von Commodore-Peripheriegeräten entworfen ist, waren nicht alle erforderlichen Busbefehle für die Ansteuerung der Meßgeräte implementiert. Änderungswünsche von Endverbrauchern sind wohl bei keiner Firma sehr beliebt, umso erfreulicher war die Reaktion des Herstellers. Bereits auf die erste Anfrage hin wurden die Dinge in Gang gebracht: einige Wochen später fanden wir die verbesserte, funktionsfähige Version in der Post.

In der Praxis stellt sich der Arbeitsablauf folgendermaßen dar: Nach der Einstellung der Einpegelzeit und der Initialisierung der Messinstrumente werden in einem Dialogfenster zunächst sämtliche Messkammern in Form von sogenannten Icons „normal“ dargestellt, ebenso die als eine Art Tasten ansprechbaren Kontrollfunktionen.

Erfahrungsbericht

Um eine bereits eingebaute Kammer zu aktivieren, muß sie zunächst per Mausdruck selektiert werden, was vom Programm mit einem „checked“-Symbol quittiert wird. Gleichzeitig wird auf der Funktionstafel die Taste MESSUNG revers dargestellt, um anzuzeigen, daß bei dem momentanen Betriebszustand der Kammer nur diese Funktion anwählbar ist. Nach Betätigung dieser Taste (wiederum mit Hilfe des Mausknopfes) wird die selektierte Kammer ihrerseits revers dargestellt, was bedeutet, daß sie ab jetzt in die Messreihe miteinbezogen wird. Gleichzeitig wird die Taste „Feierabend“, die ein unwiderrufliches Beenden des Programms bewirkt, „lighted“, das heißt nicht anwählbar dargestellt, da ein Abbruch des Programms während der laufenden Messung mit Sicherheit auch den Abbruch freundschaftlicher Beziehungen zu den beteiligten Kollegen hervorruft. Ein weiteres Anwählen einer bereits aktvierten Kammer bewirkt nun, daß die Tasten KURVE und BEENDEN als anwählbar gekennzeichnet werden. Entscheidet man sich für die Funktion KURVE, wird das Dialogfenster gegen ein Achsenkreuz mit Gitternetz (Bild 2) ausgetauscht, in dem die bereits erfolgten Messungen als Kurve ausgegeben werden. Messbereichsüberschreitungen (Overflows) werden dabei durch eine gestrichelte Linie gekennzeichnet. Da der Ablauf der Steuerung davon unbeeinflußt bleibt, kann man sich die Grafiken beliebig lange anschauen. Durch Drücken einer beliebigen Taste wird diese Funktion verlassen und das gewohnte Dialogfenster erscheint wieder auf dem Bildschirm. Wählt man die Funktion BEENDEN, wird die jeweilige Kammer aus der Messreihe genommen und das entsprechende Icon wieder „normal“ dargestellt. Nach Abschluß sämtlicher Messungen besteht die Möglichkeit, die Kurven der einzelnen Kammern auf den Drucker auszugeben.

Die Tatsache, daß der gesamte Dialog nach dem Initialisieren des Programms über die Maus und die Grafik auf dem Monitor läuft, ist Grundlage für die Bedienungsfreundlichkeit und die Betriebssicherheit des Systems. Nach etwa zehnminütiger Einweisung kann auch ein gänzlich unerfahrener Computer-Neuling damit selbstständig arbeiten. Lange Buchstabentiraden, unverständliche Befehlssequenzen und my-

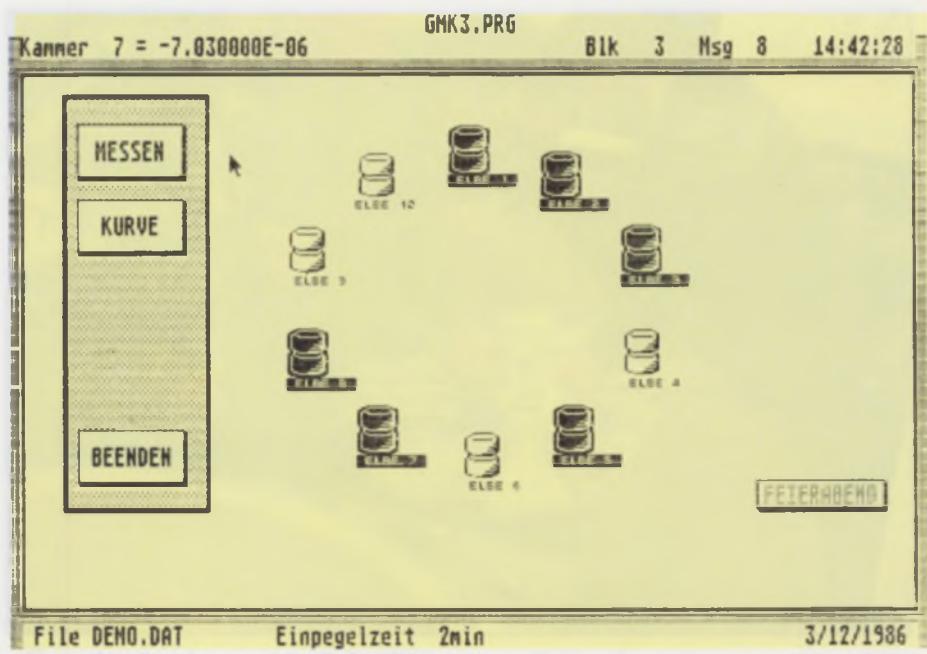


Abbildung 6

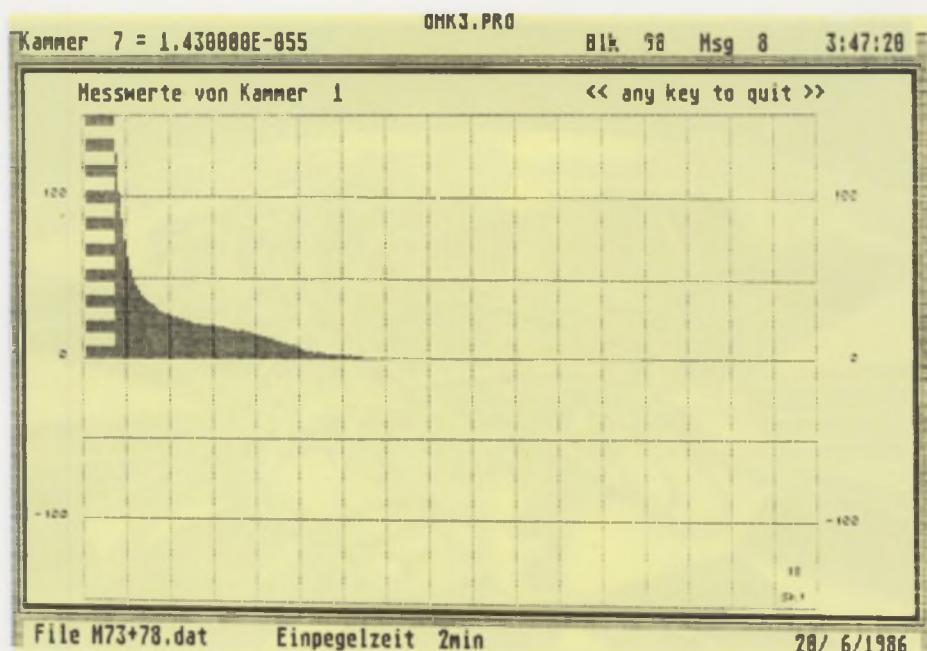


Abbildung 7

steriöse Fehlermeldungen gehören damit der Vergangenheit an. Ein Blick auf den Bildschirm zeigt den Status der Systemeinheiten und den derzeitigen Arbeitsablauf. Mit einer eindeutigen Meldung in einem eigens eingeblenden Fenster wird der Benutzer auf Fehler aufmerksam gemacht, wenn zum Beispiel vergessen wurde, eine Diskette in das Laufwerk zu schieben. Nach Abschluß der Messungen werden die

Ergebnisse jeder Kammer in einer Grafik zusammengefaßt. Von den Mitarbeitern im Labor wurde die Bildschirmsteuerung einhellig akzeptiert: Kein Wunder, denn die Zeit der papierspeisenden Mehrkanalschreiber ist noch nicht vorüber. Und die Auswertung übernimmt natürlich auch der Atari ST. Aber das war das kleinste Problem.

Dr. A. Altenbach
P. Weinholz

Atari goes to the Movies: Der Aegis-Animator

Seit kurzer Zeit ist das vom Commodore Amiga bekannte Animator-Programm der Firma Aegis in einer Version für den Atari ST erhältlich. Damit steht für die Produktion eigener Zeichentrickfilme nach dem Art- und Filmdirector nun ein zweites Werkzeug zur Verfügung.

Der Animator läuft auf allen Rechnern der ST-Serie, allerdings nur in der niedrigsten Auflösung. Bei Rechnern mit 512 KByte sollte man allerdings das TOS im ROM haben, damit der Speicherplatz für Animationen ausreicht; aber auch da wird es eng. Aegis empfiehlt 1 MByte RAM. Das Programm wird auf einer einseitigen, nicht kopiergeschützten Diskette geliefert. Außer dem eigentlichen Animator-Programm enthält sie noch einen sogenannten „Player“, ein reines Abspielprogramm für Animator-Filme. Dieser Player darf frei weitergegeben werden. Programm und Handbuch sind (natürlich) englisch. Das Handbuch ist jedoch ausführlich und gut verständlich, leider jedoch nicht immer genau. Man merkt ihm die Herkunft vom Amiga deutlich an: nicht überall wurden die Bezeichnungen übersetzt, der Desktop des ST heißt im Handbuch meist Workbench.

Die Ergebnisse, die man mit dem Aegis Animator erreichen kann, sind indeed wirklich verblüffend. Animationen, die im wesentlichen aus Polygonen bestehen, können mit geringstem Aufwand produziert werden, aber auch andere Animationstechniken stellt das Programm zur Verfügung. Am erstaunlichsten ist dabei die Geschwindigkeit, mit der sich selbst große Objekte über den Bildschirm bewegen. Aegis behauptet von der Atari-Version des Animators, sie sei (durch gründliche Optimierungen) erheblich schneller als die Originalversion auf dem Amiga. Wir sind gespannt, welche Geschwindigkeit die Zusammenarbeit mit dem Blitter ermöglicht, der ja nun entgegen allen Erwartungen so gut wie fertig sein soll. Man darf natürlich von einem derartigen Programm



Bild 1: Aegis-Animator mit geladener Animation

weder auf dem Amiga noch dem Atari professionelle Trickfilme erwarten. Die Grafik- und Farbauflösung beider Rechner reicht auch für semiprofessionelle Anwendungen einfach nicht aus.

Am auffälligsten beim Animator ist, daß er sich im Gegensatz zum Filmdirector relativ genau an die Zeiten hält, die man ihm für jeden Bewegungsablauf einzeln angeben kann. Verlangt man zuviel von ihm, bewegt er nicht langsamer, sondern teilt den Ablauf eben in größere Schritte ein, die dann eine weniger weiche Bewegung ergeben. Diese Technik der Ablaufsteuerung erleichtert die Arbeit an Animationen erheblich.

Drei verschiedene Animationen können erzeugt werden:

– Die einfachste Art ist **Farbanimation**. Dieses Verfahren, das wohl jeder von der Wasserfall-Demo des Neochrome-Malprogramms kennt, lässt die Farben der Farbpalette (alle oder nur einige) rotieren, so daß die Farbe der Bildpunkte, die mit einer der betroffenen Farben gemalt sind, ständig wechseln. Besonders bewegtes Wasser lässt sich damit schön simulieren.

– Die traditionelle **Zeichentricktechnik**. Für diese Technik muß man die einzelnen Bewegungsphasen mit einem Malprogramm komplett malen und kann sie im Animator nacheinander aufrufen. Dadurch entsteht der Eindruck einer fließenden Bewegung. Das Animator-Handbuch nennt diese Technik 'Cel-Animation'.

– Die dritte und etwas ausgefallenere Animationstechnik des Animators nennt sich 'Metaphoric Animation'. Das funktioniert so: Mit dem Animator lassen sich beliebige, gefüllte oder nicht gefüllte Polygone erzeugen und manipulieren. Man zeichnet ein Polygon und verändert es; das Programm merkt sich den Ablauf der Veränderungen. Eine ganze Reihe von Verschiebungs- und Rotationsmöglichkeiten stehen dabei zur Verfügung (und noch vieles mehr), die alle auch in einem Bewegungsablauf kombiniert werden können.

Nach dem Laden zeigt der Animator sein „Fast-Menü“, eine Art verschiebbare Dialogbox, deren Icons die wichtigsten Animator-Kommandos symbolisieren.

lisieren. Leider sind diese Icons zunächst völlig unverständlich. Das Fast-Menu und sämtliche Dialogboxen sehen genauso aus wie in der Amiga-Version. Das erschwert zwar anfänglich die Bedienung, weil alles ungewohnt ist (besonders die File-Selector-Box und alle Schieberegler), aber wenn man sich in sein Schicksal ergibt, kommt man bald damit zurecht. Etwas merkwürdig ist die Menüsteuerung: Zwar funktionieren die Menüs wie gewohnt, aber man muß den linken Mausknopf ziemlich lange gedrückt halten, sonst versteht der Animator nicht, was man von ihm will. Außerdem darf man nicht, wie gewohnt, versehentlich geöffnete Menüs durch Klicken außerhalb der Menüleiste zurücksetzen; der Animator versteht das als Befehl und beginnt, wenn man sich zum Beispiel im Zeichenmodus befindet, an dieser Stelle zu zeichnen. Glücklicherweise gibt es aber eine Undo-Funktion, so daß eine solche Fehlbedienung meist keine schlimmen Folgen hat. Insgesamt ist die Bedienung gewöhnungsbedürftig, aber nicht schwierig. Man kommt relativ schnell mit dem Programm zurecht, schneller jedenfalls als mit dem Filmdirector.

Eine Animation besteht aus einer Folge von sogenannten Tweens. Ein Tween ist ein Zeitabschnitt, der eine bestimmte, einstellbare Länge hat und einen Bewegungsablauf enthält. Die gesamte Ablaufgeschwindigkeit dieser Tweens läßt sich mit einem Regler einstellen. Die Länge der Tweens wird in Schritten zu 1/60tel Sekunde angegeben. Die längste Zeit für einen Tween sind 5 Sekunden; maximal sind 32 000 Tweens möglich. Im Gegensatz zum Filmdirector stimmen die Verhältnisse der Tweenlängen immer überein, egal wie komplex die Animation in diesem Tween ist. Beim Filmdirector hängt die Länge eines Bewegungsablaufes unter anderem auch von seiner Schwierigkeit ab; man kann also kaum Animationen mit einem Rhythmus erzeugen. Mit dem Animator dagegen ist so etwas kein Problem: Wenn zwei Tweens die gleiche Länge haben, brauchen sie auch immer die gleiche Zeit.

Im normalen Betriebsmodus des Animators fügt man einfach einen Tween an den anderen, wobei man bereits erstellte Tweens zwar editieren, aber nicht vollständig löschen kann. Neue



Sequenz 1

Tweens können nicht eingefügt werden. Deshalb bietet der Animator einen zweiten "Storyboard" genannten Modus an, in dem man die Animation wie an einem Schneidetisch schneiden und zusammenkleben kann. Zu diesem Zweck erscheinen auf dem Bildschirm sechs kleine Fenster, die jeweils eine eigene Animation beherbergen können. Diese Animationen können auch alle gleichzeitig in ihren Fenstern ablaufen! Mit Schneide- und Kopierkommandos können die Animationen zerlegt und neu zusammengefügt wer-

den. Jedes Teil kann im Normalmodus editiert und abgespeichert werden. Der Animator hält also bis zu sechs Animationen gleichzeitig im Speicher.

Zum Einfügen einiger Tweens an eine Animation könnte man die alte Animation an der gewünschten Stelle auseinanderschneiden und die zweite Hälfte in ein neues Fenster kopieren. Die erste Hälfte editiert man nun wie gewohnt: Im Normalmodus kann man ja neue Tweens an einen Ablauf anhängen. Dann klebt man im Storyboard die vorher abgeschnittene Hälfte wieder an die erste an – schon fertig. Natürlich kann man auf diese Weise ganze Filmabschnitte vorproduzieren und erst später über den endgültigen Verlauf entscheiden, so wie man auch bei einem 'richtigen' Film vorgehen würde. Diese Arbeitsweise ist ebenso einfach wie effizient.

Welche Möglichkeiten bieten sich für die Editierung von Tweens? In jedem Tween lassen sich Polygone erzeugen und verändern. Unter dem Titel Make in der Menüleiste finden sich alle Optionen zur Erzeugung von Polygonen.

Man kann Linien, Polygone, Sterne, Kreise und Blöcke erzeugen, jeweils gefüllt oder leer. Die Sterne sind fünfzackig, die Kreise nicht die allerrundensten. Vielleicht mußte hier der Animationsgeschwindigkeit Tribut gezollt werden. Blöcke sind einfache einfarbige Vierecke. Gegenüber den anderen Polygonenformen haben sie den Nachteil, daß sie nicht so vielseitig bewegt werden können, dafür sind sie schneller gezeichnet.

Im Make-Menü können Polygone und andere Objekte auch kopiert und gelöscht werden. Löschen wirkt sich auch auf alle zukünftigen Tweens aus. Löscht man also ein Objekt im zweiten Tween, ist es auch aus allen darauf folgenden verschwunden. Schließlich gibt es noch eine Option, die alte Objekte durch neue ersetzt, was gerade bei 'Cel Animations' einige Arbeit spart (die Bewegungsphasen sollen ja nicht gleichzeitig, sondern nacheinander auf dem Bildschirm erscheinen; man spart sich das Löschen der vorigen Phase).

Das Move-Menü enthält die verschiedenen Bewegungsfunktionen. Nicht alle Funktionen stehen für alle Objektarten zur Verfügung. Nur Polygone, Linien, Kreise und Sterne können be-

liebig bewegt werden. 'Cels', Blöcke und Masken (einfarbige 'Cels') können nur verschoben, nicht aber rotiert oder in der Größe verändert werden.

Sideways:

Mit diesem Kommando kann man ein Objekt an eine beliebige Stelle bewegen. Beim Abspielen bewegt sich das Objekt dann von der ursprünglichen Position auf dem kürzesten Weg zur neuen Position. Verwendet man diese Funktion innerhalb eines Tweens mehrmals für das gleiche Objekt, so bewegt es sich immer nur von der ersten zur letzten Funktion.

Into Screen:

Der Animator verwendet außer der x- und y-Achse des Computers noch eine imaginäre z-Achse, die von der Bildschirmfläche des Computers nach innen weist. Damit kann man Objekte in der Ferne verschwinden lassen. Der Unterschied zu einer normalen Verkleinerung liegt darin, daß eine Verkleinerung nichts daran ändert, welches Objekt bei Überlappungen das andere verdeckt. Ein Objekt, das mit Into Screen in der Ferne verschwindet, kann von weiter vorne liegenden Objekten verdeckt werden. Als Sonderfunktion kann man die perspektivische Verkleinerung des Objektes auch abschalten. Ein Objekt verschwindet dann hinter anderen, weiter vorne liegenden Objekten, wird dabei aber nicht kleiner.

Rotate:

Es gibt Rotationen um alle drei Achsen. Bei allen Rotationen kann man den Mittelpunkt der Drehung beliebig auf dem Bildschirm plazieren. Dann kann man das Objekt mit der Maus drehen, soweit und sooft wie man will. Das Kommando merkt sich die Anzahl der Drehungen: Hat man das Polygon also dreieinhalb mal um eine Achse gedreht, wird es sich beim Abspielen ebensooft um diese Achse drehen. Besonders hübsch sind die Drehungen um die x- und y-Achse, weil sie einen dreidimensional wirkenden Effekt haben (die Polygone selbst sind ja flach, haben also keine Tiefe in z-Richtung. Bei der Drehung um x- oder y-Achse sieht man aber plötzlich schräg auf diese flachen Objekte: ein richtiger Video-Effekt).

Big/Small:

Mit diesem Kommando kann man die Polygontypen verkleinern und vergrößern.



Sequenz 2

Along Path:

Mit dem Sideways-Kommando konnte

man Objekte in einem Tween nur von einem Ort zum andern bewegen, ohne ihren Weg zu bestimmen. Mit der Along-Path-Funktion kann man den Weg, den ein Objekt während eines Tweens zurücklegen soll, einfach auf den Bildschirm malen. Beim Abspielen folgt das Objekt genau diesem Weg.

Change Color:

Eigentlich ist es keine Bewegung, aber das Kommando findet sich trotzdem im Move-Menü. Es dient dazu, die Farbe von Polygonen, Blöcken oder Masken zu verändern. Es wird beim Abspielen immer am Anfang eines Tweens ausgeführt.

Make Filled:

Mit diesem Kommando kann ein hohles Polygon gefüllt,

Make Outlined:

oder ein gefülltes Polygon 'ausgehöhlt' werden.

Make Line:

Macht eine Linie aus einem Polygon.

Loop:

Die Loop-Funktion dient zur Verformung von Polygonen. Man kann damit einzelne Eckpunkte eines Polygons verschieben. Wie bei den Rotations-Kommandos merkt sich die Funktion den genauen Weg der Verformung. Man kann also problemlos weiche Verformungen eines Polygons erreichen.

Hook:

Funktioniert wie Loop, mit dem Unterschied, daß hier auch Punkte in ein Polygon eingefügt werden können. Zum Beispiel ist es kein Problem, einen Stern aus einem Dreieck zu erzeugen.

Bei der Kombination mehrerer Bewegungen innerhalb eines Tweens muß man natürlich die Reihenfolge beachten. Es ist ein großer Unterschied, ob man zuerst ein Objekt rotieren läßt und es dann bewegt, oder ob man es erst bewegt und dann rotieren läßt. Das liegt daran, daß die Bewegung in Teile gegliedert wird. Im ersten Fall würde das Polygon erst ein Stückchen gedreht und dann das gedrehte Polygon bewegt, dann wieder rotiert usw. Damit ergäbe sich eine spiralförmige Bahn. Im zweiten Fall bewegt sich das Polygon entlang einer geraden Linie und dreht sich dabei. Manchmal muß man ein wenig probieren, um den ge-

Softwaretest

wünschten Effekt zu erzielen.

Es ist möglich, die Bewegungskommandos auch auf Teile oder Gruppen von Polygonen wirken zu lassen. Man kann zum Beispiel einen Punkt eines Polygons entlang eines Pfades bewegen oder drei Polygone gemeinsam rotieren lassen. Dadurch wird die Bewegung komplizierterer Szenen erleichtert.

Für die Kontrolle des Timings einer Animation gibt es eine Dialogbox. Mit ihr kann man außerdem zu einer beliebigen Stelle der Animation springen oder sich den Film rückwärts betrachten. Hier können die Längen aller Tweens sowie die Gesamtgeschwindigkeit eingestellt werden. Dazu existiert eine Zeitanzeige, die die Länge der gesamten Animation bis zu dem Tween, in dem man sich gerade befindet, auf die 1/60tel Sekunde anzeigt.

Eine weitere Dialogbox erlaubt die Einstellung der Farben. Damit kann man, wie von Malprogrammen bekannt, die 16 Farben zusammenmischen. Außer der gewohnten Darstellung im RGB-System bietet der Animator eine weitere Methode: Ein Regler stellt den Farbton ein (Grundfarben des Spektrums), ein zweiter den Grauanteil und ein dritter die Farbsättigung. Manchmal ist es auf diese Weise einfacher, genau denjenigen Farbton zu erreichen, den man gerade im Kopf hat.

Dieselbe Einstellbox dient auch zur Farbanimation. Mit dem Cycle-Kommando kann man einen bestimmten Farbbereich rotieren lassen. Allerdings bereitete es mir einige Schwierigkeiten, diese Funktion wieder abzuschalten.

Darüberhinaus existieren einige Hilfskommandos zur Farbeinstellung. Range und Spektrum erzeugen Zwischen töne zu zwei wählbaren Farben, wobei Range mehr für einen kontinuierlichen Überblendeffekt, Spektrum eher für einen regenbogenartigen Effekt sorgt. Wipe löscht ein eventuell geladenes Hintergrundbild.

Farbeinstellungen lassen sich separat abspeichern.

Für Animationen ist noch ein Fade-Kommando eingebaut. Es erlaubt, Farben im Laufe eines Tweens in andere Farben zu überblenden. Dabei werden nicht die Farben der Objekte verändert, sondern die Farbpalette. Damit

ein langsames Ausblenden (alle Farben werden schwarz) möglich.

Der Animator kann für die 'CelAnimation'-Technik Bilder im Neochrome-Format lesen. Aus diesen Bildern können die gewünschten Teile ausgeschnitten und als 'Cels' abgespeichert werden, die dann in Animationen verwendet werden können. Zudem können Hintergrundbilder im Neochrome-Format gelesen werden.

Ansonsten kann jeder Objekttyp einzeln zur Weiterverwendung auf Disk gespeichert werden.

Natürlich kann auch die ganze Animation komplett abgespeichert werden. Dabei ist besonders erwähnenswert, daß es sich bei den Animatinsfiles um ASCII-Files handelt, die mit jedem Texteditor verändert werden, so daß die größtmögliche Genauigkeit erreicht werden kann. Man könnte sogar Animationen direkt mit dem Textprogramm erstellen. Leider ist der Teil des Handbuchs, der sich mit der Beschreibung des Kommandoformats der Animationsfiles befaßt, nicht besonders ausführlich. Anscheinend stimmt das Format dieser Befehle in der vorliegenden Version auch nicht immer mit dem Handbuch überein. Hier sollte Aegis das Handbuch noch einmal überarbeiten. Trotzdem ist diese Art der Speicherung einfach genial: Keine mühsame Treffübungen mit der Muas mehr – man kann die exakte Darstellung ja nachträglich erreichen.

Eines fehlt dem Animator: Musik. Es gibt keine Möglichkeit, Musikstücke mit dem Programm zu kombinieren. Was ich vor allem nicht verstehe: Warum nur baut kein Softwarehaus in sein Animationsprogramm eine Möglichkeit zur Synchronisation, z. B. mit Midi-Sequencern, ein? Oder wenigstens einen einfachen Clockausgang? Gera de der Animator mit seiner timing-konstanten Filmwiedergabe wäre das ideale Programm zur Ideenentwicklung für Videoclips. Also eine große Bitte an Aegis: Baut doch die Ausgabe von Midi-Clock und eventuell Midi-Songpointer-Informationen ein!

Zusammenfassend möchte ich vom Aegis-Animator in den höchsten Tönen schwärmen. Von allen Animationsprogrammen, die bisher für den ST existieren, ist es das leistungsfähigste. Wirkt es auch am Anfang etwas schwer bedienbar, so zeigt es doch

nach kurzer Einarbeitung, wie kom fortabel Animatin produziert werden kann. Durch das ASCII-Animationsfileformat eröffnen sich auch andere Anwendungen, z. B. sind auf dem Amiga die Animationen für manche Spiele (z. B. Defender of the Crown) mit dem Animator erstellt. Man kann den Animator zwar nicht ohne weiteres mit dem Filmdirector vergleichen (der Filmdirector hat ein anderes Konzept, das ebenfalls sehr leistungsfähig ist), aber die Arbeit mit dem Animator ist einfacher und führt schneller zu ansehnlichen Resultaten. Und das ist für ein derartiges Programm natürlich das Wichtigste. Das Handbuch ist zwar noch nicht perfekt, aber verhältnismäßig brauchbar. Eine deutsche Übersetzung wäre wünschenswert. Angenehm wäre es, wenn man auch im normalen Editiermodus einzelne Tweens löschen oder einfügen könnte. Da aber jede derartige Einfügung auch den ganzen restlichen Film beeinflussen würde, ist es verständlich, daß Aegis sich für das Konzept des Storyboard-Schneidetisches entschieden hat.

Wie gesagt: Ein tolles Programm, durch und durch empfehlenswert.

Atari ST Erweiterung

Eprom Bank
4 Steckplätze 128K Byte DM 59,-

Steckplatzerweiterung
für 2 Steckkarten umschaltbar DM 79,-

Roland Vodisek Elektronik
Layout-Entwicklung und Platinenfertigung
Kirchstr. 13 - 5458 Leutesdorf
Tel: 0 26 31 / 724 03

WOLLEN SIE AUCH 1987

GELD
an der Börse verdienen?

DEPOT VI.2 248,-
je 100 Aktien + O-scheine und 50 Optionen,
7 versch. Charts bis je 300 Kurse, und und...

Deluxe Depot 498,-
wie oben + RSI-Charts, Steuer, Kap. Erhöhung, Dividenden, zusammenfügen beliebiger Dateien, 16 versch. Währungen, Help-Menü
Infos kostenlos bei:

SMS-KÖLN, I. Molitor
Sülzburgstr. 9 - 5000 Köln 41

Einkaufsführer

*Hier finden Sie Ihren
Atari Fachhändler*

Anzeigenschluß Heft 6/87: 24. April 1987

1000 Berlin

 **alpha computers g.m.b.h.**
u. a. alphatronic, atari, commodore,
dai, epson, sord mit pips, nec
hardware/software nach maß —
servicetechnik
Kurfürstendamm 121a, 1000 Berlin 31 (Halensee)
Telefon 030/8911082

Computare

Keithstr. 18-20 • 1000 Berlin 30
030/21390 21
186 346 com d

DATAPLAY

Bundesallee 25 • 1000 Berlin 31
Telefon: 030/861 91 61

Digital-Computer

Knesebeckstr. 76 • 1000 Berlin 12
Telefon
030-8827791

 **Steglitz Schloßstraße**
030/79001-418

 **Karstadt computer-center**
Ihre Tür zur Zukunft:
hardware-software-problemlösungen

1000 Berlin

 **RUNOW**
Büroelektronik
Keithstraße 26 • 1000 Berlin 30
26 111 26

Ihre Tür zur Zukunft:
KARSTADT computer-center
hardware-software-problemlösungen
Berlin, Hermannplatz, Telefon (030) 6 90 81

 **ATARI**

wir machen Spitzentechnologie preiswert.

Vertragshändler
UNION ZEISS

Kurfürstendamm 57 • 1000 Berlin 15
Telefon 32 30 61

2000 Hamburg

Gerhard u. Bernd Waller GbR
Computer & Zubehör-Shop

Kieler Straße 623
2000 Hamburg 54
040/570 60 07 + 570 52 75

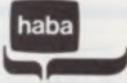
Bit Computer Shop

Osterstraße 173 • 2000 Hamburg 20
Telefon: 040/49 44 00

Createam

Computer Hard & Software
Bramfelder Chaussee 300 • 2000 Hamburg 71
Telefon Sa. Nr. 040/841 50 91

2000 Hamburg

Hardware Software Beratung Service
 **haba**
HABA-TECHNIK
Harm Bastian Harms KG
ATARI Systemfachhändler
Münsterstraße 9 • 2000 Hamburg 54
Telefon 040/56 60 1-1

2000 Norderstedt

 **seljom**
Ulzburger Str. 2
2000 Norderstedt
Tel. 040/527 30 47

2120 Lüneburg

Sienknecht

Bürokommunikation
Beratung - Verkauf - Werkstatt
Heiligengeiststr. 20, 2120 Lüneburg
Tel. 04131/46122, Btx 402422
Mo.-Fr. 9⁰⁰-18⁰⁰ und Sa. 9⁰⁰-13⁰⁰

2160 Stade

 **BERGAU**
Büromaschinen · EDV-Systeme
Neue Straße 5, 2160 Stade
Telefon: (04141) 23 64 + 23 84

2210 Itzehoe

Der Computerladen
Inhaber Ulrich Bübel Martin Kopplow

Coriansberg 2 • 2210 Itzehoe
Telefon (04821) 33 90/91

2300 Kiel



Die Welt der Computer
Dreiecksplatz Nr. 7
2300 Kiel 1 · ☎ 04 31 / 56 70 42

2350 Neumünster



SOFTWARE
+
COMPUTER
GmbH

Klosterstraße 2 · 2350 Neumünster
Telefon (0 43 21) 4 39 33

2390 Flensburg



2800 Bremen

PS-DATA

Doventorsteinweg 41
2800 Bremen
Telefon 04 21 - 17 05 77

2850 Bremerhaven

HEIM- UND PERSONALCOMPUTER



Kurt Neumann
Georgstraße 71
2850 Bremerhaven
Tel. 04 71 / 4 20 06

HARDWARE · SOFTWARE · PAPIERWARE

ST-Computer Einkaufsführer

Werbewirksam, aktuell
und preiswert.

Sprechen Sie mit uns:
Heim-Verlag
06151 / 56057

2940 Wilhelmshaven

Radio Tiemann GmbH & Co. KG

2940 Wilhelmshaven
Telefon 044 21 / 261 45

2950 Leer



• HARDWARE- SOFTWARE
• SYSTEM- ENTWICKLUNG
• ORGANISATION
Augstenstraße 3 · 2950 Leer
Telefon 04 91 - 45 89

3000 Hannover

Pro-Computer Hannover

Inh. HELGA PROSCHEK
• Beratung • Verkauf
• Programmierung • Installation • Service
☎ 0511 / 522579
D-3000 Hannover 71 · Großer Hillen 6



DATALOGIC
COMPUTERSYSTEME
ATARI ST- COMPUTER HARDWARE SOFTWARE
BERATUNG SERVICE VERKAUF
CALENBERGER STR. 26
3000 HANNOVER 1
TEL. 0511 - 32 64 89

COM DATA

Am Schiffgraben 19 · 3000 Hannover 1
Telefon 05 11 - 32 67 36



trendDATA Computer GmbH
Am Marstall 18-22 · 3000 Hannover 1
Telefon (05 11) 1 66 05-0

3040 Soltau

F & T Computervertrieb

Am Hornberg 1
(Industriegeb. Almhöhe)
3040 Soltau
Tel. 05191 / 165 22

3100 Celle

Ludwig Haupt jr. Büro-Einkaufs-Zentrum

Gerhard-Kamm-Straße 2
Ruf 8 30 45, Postfach 140
3100 Celle

3150 Peine

Wieckenberg & Schrage GmbH
Computertechnik
Hard- u. Software

Wolterer Str. 8, 3150 Peine
Tel. 05171 / 60 52/3 o. 05173 / 79 09

3170 Gifhorn

COMPUTER-HAUS GIFHORN

Braunschweigerstr. 50
3170 Gifhorn
Telefon 05371 - 5 44 98

3300 Braunschweig

COMPUTER STUDIO

BRAUNSCHWEIG

Rebenring 49-50
3300 Braunschweig
Tel. (05 31) 33 32 77 / 78

3400 Göttingen



Büroeinrichtungs-Zentrum
Wiederholdt

3400 Göttingen-Weende
Wagenstieg 14 — Tel. 0551 / 34031

3500 Kassel

Hermann Fischer GmbH autorisierter ATARI-Fachhändler

Rudolf-Schwander-Str. 5, 9 + 13
3500 Kassel
Tel. (05 61) 70 00 00

3550 Marburg

L W M COMPUTER SERVICE

Bahnhofstraße 26b
3550 Marburg / Lahn
☎ 0 64 21 - 6 22 36

4000 Düsseldorf

BERNSHAUS Gmbh
Bürotechnik — Bürobedarf
Cäcilienstraße 2
4000 Düsseldorf 13 (Benrath)
Telefon 02 11 - 71 91 81

4000 Düsseldorf

HOCO
EDV ANLAGEN GMBH
Flügelstr. 47
4000 Düsseldorf
Tel. 02 11 - 77 62 70

4050 Mönchengladbach

computer commerce
Hindenburgstr. 249
4050 Mönchengladbach
Tel. 02161 - 187 64

4200 Oberhausen

KAMP
Büro- und Computersysteme
Vestische Straße 89/91
4200 Oberhausen 12 (Osterfeld)
Fernruf-(02 08) 89 00 86
Fernschreiber 8 56 578

Hier könnte
Ihre Anzeige
erscheinen.
Anruf genügt:
Heim-Verlag
0 61 51 - 5 60 57

4300 Essen

Computerservice

Keese

Haus-Berge-Straße 163 · 4300 Essen 11
0 20 66 70 62

ATARI Systemfachhändler



KARSTADT Aktiengesellschaft
Limbecker Platz 4300 Essen 1
Tel.: (02 01) 17 63 99

4400 Münster

BASIS
COMPUTER SYSTEME GMBH
Daimlerweg 39 · 4400 Münster
Telefon 02 51 / 71 99 75 - 9

4410 Warendorf

Digital Works
Computer-Fachhandel - Hardware & Software
Jörg Kellert - Helmut Müller GbR
Brünebrede 17 · 4410 Warendorf
Tel. 0 25 81 / 6 11 26

*Alle bisher erschienenen
Ausgaben ST-Computer
gibt's natürlich bei
Ihrem Fachhändler*

4422 Ahaus

ATARI · Epson · Fujitsu
Molecular · NCR · Tandem · Schneider · Star

OCB

OCB-Computershop
Wallstraße 3
4422 Ahaus
Tel. 0 25 81 / 50 21

OCB-Hard- und Software
Wesumerstraße 49
4422 Ahaus
Tel. 0 25 81 / 50 21

4430 Steinfurt

ATARI SCHNEIDER STAR NEC SEIKOSHA PANASONIC EPSON
Computer
Büromaschinen
Service
Telefon 0 2551/2555

4500 Osnabrück

Heinicke-Electronic

Kommenderiestr. 120-4500 Osnabrück
Telefon 05 41 - 8 27 99
Wir liefern Micro-Computer seit 1978

4600 Dortmund

Bürostudio BOLZ

Brauhäusstraße 4 · 4600 Dortmund
Telefon 02 31 - 52 77 13-16

Atari, Commodore, Schneider, Tandy, Brother, Star, Memorex,
BASF, Verbatim
cc Computer Studio GmbH
Software-Hardware-Beratung
Service-Eilversand
Ihre Ansprechpartner: Elizabetsstraße 5
v. Schabinski 4600 Dortmund 1
Jan P. Schneider T. 0231/528184 - Tx 822631 cccsd

4600 Dortmund

Ihre Tür zur Zukunft:
KARSTADT computer-center
hardware · software · problemlösungen
Dortmund, Kampstraße 1, Telefon (02 31) 54391

City Elektronik

Güntherstraße 75
4600 Dortmund
Telefon 02 31/57 22 84

4650 Gelsenkirchen-Horst

Comtron

Hard- und Software, Literatur
Bauteile, Service, Versand
Groß- und Einzelhandel
Poststr. 15 · 4650 Gelsenkirchen-Horst
Tel. 0209/52572

4700 Hamm

computer center
RÜTER
RÜTER Computer Center
RÜTER Computer Center
RÜTER Computer Center

4800 Bielefeld

hardware
software
organisation
service

CSF

CSF COMPUTER & SOFTWARE GMBH
Heeper Straße 106-108
4800 Bielefeld 1
Tel. (05 21) 6 16 63

Carl-Severing-Str. 190
4800 Bielefeld 14

Telefon: 05 21/45 99-150
Telex: 9 37 340 krab d
Telefax: 05 21/45 99-123



Software
Hardware
Beratung
Service

5000 Köln

BÜROMASCHINEN braun
AM RUDOLFPLATZ GmbH
5000 KÖLN 1
RICHARD-WAGNER-STR. 39
RUF: 02 21/21 91 71

5010 Bergheim

**Computerstudio
HÖLSCHER**

EDV-Beratung · Organisation
Programmierung · Home/Personal-Computer
Software · Zubehör · Fachliteratur
Zeppelinstr. 7 · 5010 Bergheim
Telefon 0 22 71-6 2096

5060 Bergisch-Gladbach

Computer Center

Buchholzstraße 1
5060 Bergisch-Gladbach
Telefon 0 22 02-3 50 53

5090 Leverkusen

Rolf Rocke
Computer-Fachgeschäft
Auestraße 1
5090 Leverkusen 3
Telefon 0 21 71/26 24

5200 Siegburg

Computer Center

Luisenstraße 26
5200 Siegburg
Telefon 0 22 41/6 68 54

5400 Koblenz

**SCHMITT
COMPUTERSYSTEME**

Casinostraße 40
5400 Koblenz
0 26 1-3 65 28

5412 Ransbach

**Computer Technik
Kieckbusch GmbH**
Der Softwarespezialist
Am Seeufer 11+22 · 5412 Ransbach
Telefon 0 26 23-16 18

5457 Straßenhaus

DR. AUMANN GMBH
Computer-Systeme
Schulstr. 12
5457 Straßenhaus
Telefon 0 26 34-40 81/2

5500 Trier

**bürocenter
LEHR**

Güterstr. 82 · 5500 Trier
0 65 1-2 50 44

Fordern Sie unsere Zubehör-Liste an.

5540 Prüm

ATC COMPUTER
J. M. ZABELL
Ritzstraße 13 · Pf. 10 51
5540 PRÜM
- Tel.: 0 65 51-30 39 -

5600 Wuppertal

Jung am Wall

Wall 31-33
5600 Wuppertal 1
Telefon 0 20 2/45 03 30

MEGABYTE

Computer Vertriebs GmbH
Friedrich-Engels-Allee 162
5600 Wuppertal 2 (Barmen)
Telefon (0 20 2) 8 19 17

5630 Remscheid

C O M SOFT

Scheiderstr. 12 · 5630 Remscheid
Telefon (0 21 91) 2 10 33-34

5800 Hagen

ATARI

wir machen Spitzentechnologie preiswert.

Vertragshändler Axel Böckem
Computer + Textsysteme

Elper Str. 60 (Elpezentrum) · 5800 Hagen
Tel. 0 23 31/7 34 90

Hier könnte

*Ihre Anzeige
erscheinen.*

Anruf genügt:
Heim-Verlag
0 61 51-5 60 57

5900 Siegen

Hees Computer
Vertrieb · GmbH
Hardware · Software · Schulung

Siegen · Weldenauer Str. 72 · 0 271/7 34 95

6000 Frankfurt

Müller & Nemecek

Kaiserstraße 44
6000 Frankfurt/M.
Tel. 0 69-23 25 44

GES-COMPUTER
GESELLSCHAFT FÜR EDV UND SOFTWARE mbH

Filiale Frankfurt
Hartmann-Ibach-Str. 63
6000 Frankfurt 60
Tel. (0 69) 46 20 41
Filiale Hanau
Steinheimer Str. 22
6450 Hanau
Tel. (0 61 81) 2 48 26

WAIZENEGGER

Büroeinrichtungen

Kaiserstraße 41
6000 Frankfurt/M.
0 69 / 2 73 08-0

ATARI

wir machen Spitzentechnologie preiswert.

Jetzt bei uns.

Vertragshändler
 Atari Computer +
Organisations GmbH
Oederweg 7-9
6000 Frankfurt/M.
0 69 55 04 56 57

**SCHMITT
COMPUTERSYSTEME**

Grosse Friedbergerstr. 30
6000 Frankfurt
0 69-28 40 65

6100 Darmstadt

Heim

Büro- und Computermarkt

Heidelberger Landstraße 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
0 61 51/5 60 57

ATARI Systemfachhändler

**PROFI
COMPUTER
STUDIO**

KARSTADT Aktiengesellschaft
Elisabethenstr. 15 · 6100 Darmstadt
Luisencenter · Tel. 0 61 51-10 94 20

6100 Darmstadt

SCHMITT COMPUTERSYSTEME

Mühlstraße 76
6100 Darmstadt
06151-24574

6200 Wiesbaden

SCHMITT COMPUTERSYSTEME

Rheinstraße 41
6200 Wiesbaden
06121-307330

6240 Königstein

KFC COMPUTERSYSTEME

Wiesenstraße 18
6240 Königstein
Tel. 06174-3033
Mail-Box 06174-5355

6300 Gießen



Schneider ATARI Commodore

BAUMS

BÜRO-ORGANISATION
Bahnhofstr. 26 · 6300 Gießen
Telefon: 0641/71096

6330 Wetzlar



Fachmarkt
für
Computer u.
Unterhaltungs-
electronic in Wetzlar,
Einkaufszentrum Bahnhofstraße. Tel. (06441) 48566

6400 Fulda

Schneider ATARI Commodore

WEINRICH

BÜRO-ORGANISATION
Ronsbachstraße 32 · 6400 Fulda
Telefon: 0661/4920

6457 Maintal

Landolt-Computer

Beratung · Service · Verkauf · Leasing
Wingertstr. 112
6457 Maintal/Dörnigheim
Telefon 06181-45293

6500 Mainz

:ELPHOTEC

Computer Systeme

Ihr Atari Systemhändler
mit eigenem Service-Center
Walpodenstraße 10
6500 Mainz
Telefon 06131-231947

SCHMITT COMPUTERSYSTEME

Karmeliterplatz 4
6500 Mainz
06131-234223

6520 Worms

ORION

Computersysteme GmbH
Friedrichstraße 22
6520 WORMS
Tel. 06241/6757-6758

6700 Ludwigshafen

MKV Computermarkt

Bismarck-Zentrum
6700 Ludwigshafen
Telefon 0621-525596

6720 Speyer

MKV Computermarkt

Gilgenstraße 4
6720 Speyer
Telefon 06232-77216

6750 Kaiserslautern

C.O.S. COMPUTER ORG. GMBH

Karl-Marx-Straße 8
6750 Kaiserslautern
Telefon (0631) 65061-62

6750 Kaiserslautern



6800 Mannheim

GAUCH + STURM

Computersysteme + Textsysteme

6800 Mannheim 24

Casterfeldstraße 74-76
0621 850040 · Teletex 6211912



Computer-Center am Hauptbahnhof GmbH

L 14, 16-17
6800 Mannheim 1
Tel. (0621) 20983/84

6900 Heidelberg

JACOM COMPUTERWELT

Hardware · Software
Schulung · Service

Mönchhofstraße 3 · 6900 Heidelberg
Telefon 06221/410514-550

Heidelberger Computer-Center

Bahnhofstraße 1
6900 Heidelberg
Telefon 06221/27132

7000 Stuttgart



BNT

COMPUTERFACHHANDEL

Der
Computer-
spezialist
SICAR ATARI
olivetti NEC

BNT Computerfachhandel GmbH, Marktstr. 48, 7000 Stuttgart 50
Tel. Büro/Service (0711) 558383 Hotline (0711) 558392
Tel. Verkauf (0711) 558391 Teletex (0711) 567093
Filiale: Karlsruhe 12, 7140 Ludwigsburg, Telefon (07141) 90901

SCHMITT COMPUTERSYSTEME

Tübingerstr. 18
7000 Stuttgart

7022 L-Echterdingen

Autorisierte ATARI-
System-Fachhändler
ATARI ST

Matrai Computer
GmbH
Bernhauser Str. 8
7022 L-Echterdingen
(0711) 797049

7030 Böblingen

Verkauf - Service - Software



Norbert Hlawinka
Sindelfinger Allee 1
7030 Böblingen
Tel. 0 70 31 / 22 60 15

7100 Heilbronn

Unser Wissen ist Ihr Vorteil

Walliser & Co.
Mönchseestraße 99
7100 Heilbronn
Telefon 07131/60048

Computer-Welt

Seel's

Am Wollhaus 6
7100 Heilbronn
Tel. 0 7131 - 684 01 - 02

7150 Backnang

Computer-Fans finden bei uns alles von:
commodore
Schneider
ATARI
WEESKE
Das Elektronikhaus am Nordring
Potsdamer Ring 10
7150 Backnang
Tel. 0 71 91
15 28

7410 Reutlingen

Computer-Shop

Werner Brock

autorisierte Fachhändler f. ATARI, Schneider, Oki

Federnseestr. 17 · 7410 Reutlingen
Telefon: 0 71 21 / 3 42 87

7450 Hechingen

SRE

Gesellschaft für Datenverarbeitung mbH
Computer · Drucker
Zubehör · Fachliteratur
Schloßplatz 3 · 7450 Hechingen
Telefon 0 74 71 / 145 07

7475 Meßstetten

Ihr ATARI-Systemhändler im Zollern-Alb-Kreis
HEIM + PC-COMPUTERMARKT
HARDWARE · SOFTWARE · LITERATUR
SCHEURER
ATARI COMMODORE CUMANA DATA-BECKER
MULTITECH RITEMAN SCHNEIDER THOMSON

7475 Meßstetten 1 · Hauptstraße 10 · 0 74 31 / 6 12 80

7480 Sigmaringen



7500 Karlsruhe

papierhaus erhardt

Am Ludwigsplatz · 7500 Karlsruhe
Tel. 0 72 1 - 2 39 25

MKV Computermarkt

Rüppurer Straße 2d
7500 Karlsruhe
Telefon 0 72 1 - 37 30 71

7530 Pforzheim

DM Computer GmbH

Hard- & Software
Durlescherstr. 39
Tel. 0 72 31 - 1 39 39
7530 Pforzheim
Telex 783 248

7600 Offenburg

FRANK LEONHARDT ELECTRONIC

Ihr Fachgeschäft für Microcomputer · Hilli · Funk
In der Jeuch 3
7600 Offenburg
Telefon 0 78 1 / 5 79 74

7640 Kehl/Rhein

Badstraße 12
Tel. 0 78 07 / 8 22
Telex: 752 913
7607 NEURIED 2
Filiale:
Hauptstraße 44
Tel. 0 78 51 / 18 22
7640 KEHL/RHEIN
ELEKTRO-MÜNTZER GmbH

7700 Singen

U. MEIER
Computersysteme

7700 Singen-Htwl.
Am Posthalterswäldle 8
Telefon 0 77 31 - 4 42 11

7730 VS-Schwenningen

BUS BRAUCH & SAUTER COMPUTER TECHNIK

Villinger Straße 85
7730 VS-Schwenningen
Telefon 0 77 20 / 3 80 71-72

7750 Konstanz

ATARI * PC's * SCHNEIDER
computer - fachgeschäft
rösler
Rheingutstr. 1 · 0 75 31 - 2 18 32

7800 Freiburg

CDS EDV-Service GmbH

Windausstraße 2
7800 Freiburg
Tel. 0 76 1 - 8 10 47

computer aktuell
Südbadens kompetenter Computer-Partner.
Kaiser-Joseph-Str. 232
7800 Freiburg, Tel. 0 76 1 / 21 80 225

7890 Waldshut-Tiengen

hettler-data service gmbh

Lenzburger Straße 4
7890 Waldshut-Tiengen
Telefon 0 77 51 / 30 94

7900 Ulm

HARD AND SOFT COMPUTER GMBH
Ulm's großes Fachgeschäft
für BTX, Heim- u. Personalcomputer
Herrenkellergasse 16 · 7900 Ulm/Donau
Telefon 0 73 1 / 6 26 99

7900 Ulm

COMPUTER STUDIO

Büro & Datentechnik · 2x in Ulm
Claus Wecker
Hafenbad 18/1 · Frauenstr. 28
7900 Ulm/Do.
Telefon (07 31) 2 80 76

7950 Biberach

HARD AND SOFT COMPUTER GMBH

Biberachs großes Fachgeschäft
für BTX, Heim- u. Personalcomputer
Schulstraße 6 · Bei der VHF
7950 Biberach · Tel. 0 73 51/1 22 21

7980 Ravensburg

GRAHLE

Expert Grahle Computer
Eisenbahnstr. 33
7980 Ravensburg
Tel.: 0751/15955

Vertragshändler für ATARI, Schneider und Star

8000 München

ludwig

COMPUTER + BÜROTECHNIK

COMPUTER · SOFTWARE · PERIPHERIE
BERATUNG · TECHN. KUNDENDIENST
INGOLSTADTER STR. 62 L
EURO-INDUSTRIE-PARK · 8000 MÜNCHEN 45
TELEFON 089/3113066 · TELEX 898341

SCHMITT COMPUTERSYSTEME

Arnulfstraße
8000 München

comp + carry GmbH



ATARI COMPAC
Das Computer-Fachgeschäft
im HERTIE · Hauptbahnhof
Bahnhofsplatz 7, 8000 München 2
Telefon 089/595277
Ein Unternehmen der **procom**-Gruppe

Hier könnte
Ihre Anzeige
erscheinen.

Anruf genügt:
Heim-Verlag
0 6151-56057

8000 München

schulz computer

Schillerstraße 22
8000 München 2
Telefon (0 89) 59 73 39
Beratung · Verkauf · Kundendienst

8032 Gräfeling

ProCE

COMPUTER SYSTEME SCHULUNG
Am Haag 5
8032 Gräfeling
Tel. 089-8545464, 85 10 43

8070 Ingolstadt

DREYER GMBH

Elektrotechnik
Manchinger Straße 125
8070 Ingolstadt
Tel. 08 41 / 65 90

S & S Computer-Center GmbH

Kuperstraße 20 · 8070 Ingolstadt
Tel. 08 41 - 3 28 12

8120 Weilheim

Klement

Elektro-, Radio- und Fernseh-Center
Beleuchtungskörper · Schallplatten
Meisterbetrieb · Computer Fachhändler
8120 Weilheim · Admiral-Hipper-Straße 1
Geschäft 0 45 00 · Kundendienst 0 44 00
Interfunk-Fachgeschäft

8150 Holzkirchen

ATARI

Besuchen
Sie uns!
Fordern Sie
unseren Soft-
ware Katalog
(520ST) an!



MÜNZENLOHER GMBH
Tölzer Straße 5
D-8150 Holzkirchen
Telefon: (0 80 24) 18 14

8170 Bad Tölz

Langheinrich Elektronik Bad Tölz

Wachterstraße 3
8170 Bad Tölz
Telefon 0 80 41 / 4 15 65

8220 Traunstein

computer studio

BÜROMASCHINEN



Ludwigstraße 3 · 8220 Traunstein
Stadtplatz 10 · Tel. 0 861-14767 o. 3905

8330 Eggenfelden

Hot Space

Computer-Centrum
R. Lanfermann

Schellenbrückstraße 6
8330 Eggenfelden
Telefon 0 87 21 / 65 73
Altöttinger Straße 2
8265 Neuötting
Telefon 0 86 71 / 7 16 10

8400 Regensburg

C-SOFT GMBH

Programmentwicklung & Hardware
Holzfällerstraße 4
8400 Regensburg
Telefon 0 941 / 8 39 86

Zimmermann elektroland

8400 Regensburg · 8390 Passau
Dr.-Gessler-Str. 8 · Kohlbrück 2a
0 941 / 9 50 85 · 0 851 / 5 20 007

8490 Cham

AGP-SHOP

STEUER
Hardware / Software
Computerausbür
Büro- Schreibwaren
Papiergroßhandel
COPY - SCAN
Auf der Schanze 4 · 8490 Cham/Opl · Telefon (0 99 71) 97 23

8500 Nürnberg

EINE IDEE ANDERS
KARSTADT NÜRNBERG AN DER LORENZKIRCHE

TECHNIK CENTER

1. KLASSE EINKAUFEN IM WELTSTADTHAUS

8500 Nürnberg

SCHMITT COMPUTERSYSTEME

Innere Laufer Gasse 29
8500 Nürnberg
0 911-20 97 17

8500 Nürnberg

ATARI

Der ATARI - Systemfachhändler in Nürnberg
Softwareberatung und Entwicklung
Computer + Drucker + Zubehör + Fachliteratur



HIB Computer GmbH
Äußere Bayreuther Str. 72
8500 Nürnberg
Tel. 0911/515939

8520 Erlangen

Ihr Partner
IN EDV-FRAGEN

Wir führen prof.
HARD- & SOFTWARE
für
IBM PC/XT/AT
APPLE II+/e
ATARI 520+1040
AMIGA

09131/22600

ALPHATRON



COMPUTERSYSTEME &
SOFTWARE ENGINEERING
marco hildebrandt
luitpoldstraße 22 8520 Erlangen

**Computerservice
Decker**

Meisenweg 29 - 8520 Erlangen
Telefon 09131 / 42076



HAAS
Büro + Computer

8520 Erlangen
Dresdener Str. 5
Friedrichstr. 9
Tel.: 09131 / 12010

Alle bisher erschienenen
Ausgaben ST-Computer
gibt's natürlich bei
Ihrem Fachhändler

8600 Bamberg

BÜRO-

ZENTRUM

A+R KUTZ

Bamberg · Tel. 0951 / 27808-09

8700 Würzburg

HALLER GMBH
Fachgeschäft für
Mikrocomputer
Büttnerstraße 29
8700 Würzburg
Tel. 0931/16705

8700 Würzburg

SCHOLL
BÜROTEAM

Hardware · Software
Service · Schulung

computer center

am Dominikanerplatz
Ruf (0931) 50488

8720 Schweinfurt

Uhlenhuth GmbH

Computer + Unterhaltungselektronik
Albrecht-Dürer-Platz 2
8720 Schweinfurt
Telefon 09721 / 652154

8900 Augsburg

**Adolf & Schmoll
Computer**

Schwalbenstr. 1 · 8900 Augsburg
Tel. (08 21) 52 85 33 oder 52 80 87

Wir sind außerdem autorisierte
Service-Fachwerkstatt für

Schneider **ATARI**
Commodore

ATARI Systemfachhändler

**PROFI
COMPUTER
STUDIO**

KARSTADT Aktiengesellschaft
Bürgermeister-Fischer-Str. 6-10
8900 Augsburg · Tel. (08 21) 31 53-416

**SCHMITT
COMPUTERSYSTEME**

Frauentorstr. 22
8900 Augsburg
08 21-154268

8940 Memmingen

**EDV-Organisation
Hard- + Software**
Manfred Schweizer KG
Benninger Str. 34, Tel. 08331/12220

8940 Memmingen

Österreich

A-1020 Wien

W + H.

Computerhandel Ges m.b.H.

Förstergasse 6/3/2 · 1020 Wien
Tel. 02 22-35 09 68

A-1040 Wien

Ihr ST-Fachhändler in Wien

Computer-Studio

Wehsner Gesellschaft m.b.H.

1040 Wien - Paniglgasse 18-20
Telefon 02 22-65 78 08, 65 88 93

A-8010 Graz

Aluphähn

EINSTIEGEN
DABEI SEIN
VORANKOMMEN

A-8010 Graz, Mandelstrasse 23, Tel. (0316) 70 28 40, 78 38 22
Fax 032534 2506

Schweiz

CH-1700 Fribourg

Softy Hard's Computershop
Die ATARI ST Spezialisten

Grand Rue 42
CH-1700 Fribourg
Tel. 0041(0) 37 22 26 28

CH-2503 Biel

UE
URWA Electronic

Ihr ATARI ST Spezialist in
der Schweiz.
0 32 / 25 45 53

Lindenweg 24, 2503 Biel

CH-3012 Bern

MEGA-SHOP

Die ST-Spezialisten in Bern

Öffnungszeiten: Mo - Fr 9⁰⁰ - 18³⁰ - Sa 9⁰⁰ - 16⁰⁰

größtes Software- und Peripherieangebot der Region

Falkenplatz 7 · 3012 Bern · 061/24 40 06

CH-3084 Bern

Computer Corner

S. Bazan
Seftigen Str. 240
3084 Bern-Wabern
Tel: 031-545100

Hardware
Software
Zubehör
Occasion

CH-3415 Hasle Rüegsau

COMPU-TRADE

Ihr ATARI Spezialist

Emmenstr. 16

CH-3415 Hasle-Rüegsau

0 34/61 45 93 auch abends bis 21.00 h

HARD- u. SOFTWARE · BERATUNG · EILVERSAND

CH-4054 Basel

COMPUTER CENTER

DIE ST-SPEZIALISTEN IN BASEL

Öffnungszeiten:

Di. - Fr. 9.30 - 12.30 / 14.00 - 18.30

Sa. 9.30 - 16.00

Mo. geschlossen

SYSAG

HOLEESTRASSE 87 · 4054 BASEL · TELEFON 061 39 25 25

CH-4625 Oberbuchsiten

STECTRONIC M. Steck Electronic-Computer-Shop

Hauptstr. 104/137
CH-4625 OBERBUCHSITEN
Tel. 0 62/63 17 27 + 63 10 27

CH-5400 Baden



CH-5430 Wettingen

Senn Computer AG

Zentralstrasse 93
CH-5430 Wettingen

Tel. 056 / 27 16 60
Telex 814 193 seco

CH-8200 Schaffhausen

ZIMELEC

CAR-AUDIO
COMPUTER + ELECTRONIC
Bachstraße 28 · 8200 Schaffhausen
Tel.: 053/55224

Montag-Freitag 9.00-12.00
13.30-18.30
Samstag 9.00-16.00

CH-8006 Zürich

ADAG Computershop

Universitätsstr. 25 · 8006 Zürich
Tel. 01/47 35 54

ATARI & WANG & EPSON

Computer-Center P. Fisch

Stampfenbachplatz 4
8006 ZÜRICH
01/363 67 67

CH-8021 Zürich

Senn Computer AG

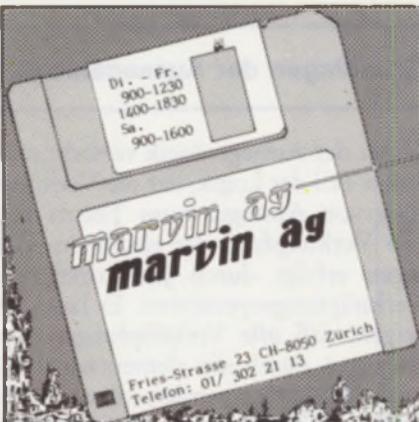
Langstrasse 31
Postfach
CH-8021 Zürich

Tel. 01/241 73 73
Telex 814 193 seco

VIAN

Das Warenhaus der neuen Ideen
Ihr Computer-Fachhandel an der
Bahnhofstrasse 75 · Zürich

CH-8050 Zürich



CH-9000 St. Gallen

VIDEO-COMPUTER-CENTER GÄCHTER AG

Webergasse 22
9000 St. Gallen
Telefon 071/22 60 05



CH-9400 Rorschach

PAUS-electronic

Ihr Computer-Fachhandel
Industriestr. 30

CH-9400 Rorschach 071-41 18 85

CH-9450 Altstätten

PAUS-electronic

Ihr Computer-Fachhandel

Ringgasse 27 · CH-9450 Altstätten
Telefon 071-75 34 79

Luxemburg

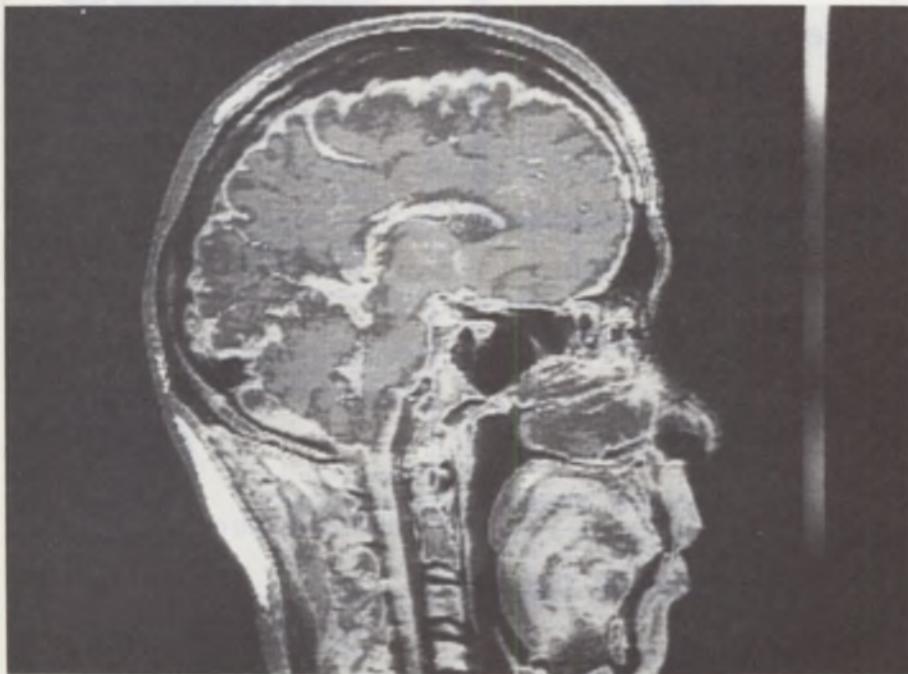
Ihr Spezialist · Service für

Computer

Commodore
Schneider
Atari

7 av Viktor Hugo · Luxembourg · Tel. 20148

burodatik



Elemente der künstlichen Intelligenz

Ein Einführung in Programmiermethoden und Sprachen der KI

3. Teil: Programmieren in Logik

Einführung in die Problematik

Die Logik ist ein Zweig der Mathematik, der eigentlich nichts mit der Programmierung von Computern zu tun hat. Allerdings finden sich die Methoden der Logik in vielfacher Weise in jedem Computer wieder. Da ist zunächst einmal die Hardware des Computers: Jeder echte Hardware-Kenner weiß, daß das Zusammenspiel von Bussignalen nur durch eine sinnvolle Zusammenarbeit *logischer Bausteine* sinnvoll funktionieren kann. Diese Bausteine (sogenannte Gatter) werden heute in hochintegrierter Bauweise auf den Markt gebracht und erfüllen meist ein ganzes Bündel logischer Funktionen. Uns interessiert hier weniger die physikalische Funktionsweise dieser

Bausteine, sondern die dahintersteckende mathematische Logik. Und natürlich darf die Frage nicht zu kurz kommen, welche mathematische Umformungsarbeit die KI dem geplagten Entwicklungsingenieur bei der Erstellung logischer Bausteine abnimmt.

Grundlagen der Aussagenlogik

Unter der Aussagenlogik versteht man jenen Teil der Logik, der die Verknüpfung von Aussagen zum Thema hat. Die Verknüpfung der einzelnen Aussagen erfolgt durch **Junktoren**, die Verknüpfungsoperatoren. Es läßt sich zeigen, daß *alle* Verknüpfungen von Aussagen durch die elementare Junktoren dargestellt werden können: **Negation** (Zeichen: \sim), **Konjunktion**

(Zeichen: $\&$, Bedeutung: und) und **Disjunktion** (Zeichen: \vee , Bedeutung: oder). **Aussagen** sind für den Logiker, was für den Programmierer die Booleschen Variablen sind: Objekte, die nur den Zustand **Wahr** (True) oder **Falsch** (False, Fail, Nil...) annehmen können. Ob eine Aussage den Wahrheitswert **W** oder **F** besitzt, interessiert den Logiker herzlich wenig. Genausowenig, wie es den Programmierer interessiert, ob eine Boolesche Variable im konkreten Fall den Wert **True** oder **False** besitzt. Für beide ist nur die Frage interessant: **Was wäre wenn?** Diese Frage beantwortet der Logiker gerne mit einer so genannten **Wahrheitstafel**. Abb. 1 zeigt die Wahrheitstafeln der drei Elementarjunktoren. Zuerst zur Negation: Wenn die Aussage **A** den Wahrheitswert **W** besitzt, dann hat die Negation von **A** den Wert **F**. Wenn aber die Aussage **A** den Wahrheitswert **F** besitzt, dann hat die Negation von **A** den Wert **W**. Wobei es, wie gesagt, völlig belanglos ist, ob die Aussage **A** wahr oder falsch ist und wie sie lautet. Für den Logiker ist somit die Aussage **der Mond ist aus Käse** von gleicher Bedeutsamkeit wie die Wahlausagen der Parteien bei der letzten Bundestagswahl. Analog liest sich die Wahrheitstafel für die Konjunktion (Und-Funktion): Wenn die Aussage **A** wahr ist und die Aussage **B** wahr ist, dann ist die Aussage **A und B** wahr. Sonst ist die Aussage **A und B** nicht wahr. Hierzu ein Beispiel. Aussage **A**: **Adam liebt Eva**. Aussage **B**: **Eva liebt Adam**. Der Wahrheitsgehalt der einzelnen Aussage ist für uns zunächst uninteressant. Uns interessiert als angehende Logiker nur die Frage, wann die Aussage **A und B** wahr ist. Die Aussage **A und B** (**Adam liebt Eva und Eva liebt Adam**) ist nur dann wahr, wenn die Aussage **A** wahr ist (also **Adam wirklich Eva liebt**) und die Aussage **B** wahr ist (also **Eva wirklich Adam liebt**). Sollte eine der Aussagen nicht wahr sein, dann ist auch die Aussage **A und B** nicht wahr.

Anwendung in der Digitaltechnik

Natürlich haben die Praktiker längst erkannt, daß die Wahrheitstafeln der logischen Verknüpfung in Abb. 1 nichts anderes sind als die Verknüpfungstafeln logischer Gatter. Üblicher-



Negation:		Konjunktion:			Disjunktion:		
A	$\sim A$	A	B	$A \& B$	A	B	$A \vee B$
W	F	F	F	F	F	F	F
F	W	F	W	F	F	W	W
W	F	W	F	F	W	F	W
F	W	W	W	W	W	W	W

Abbildung 1: Wahrheitstafeln logischer Verknüpfungen

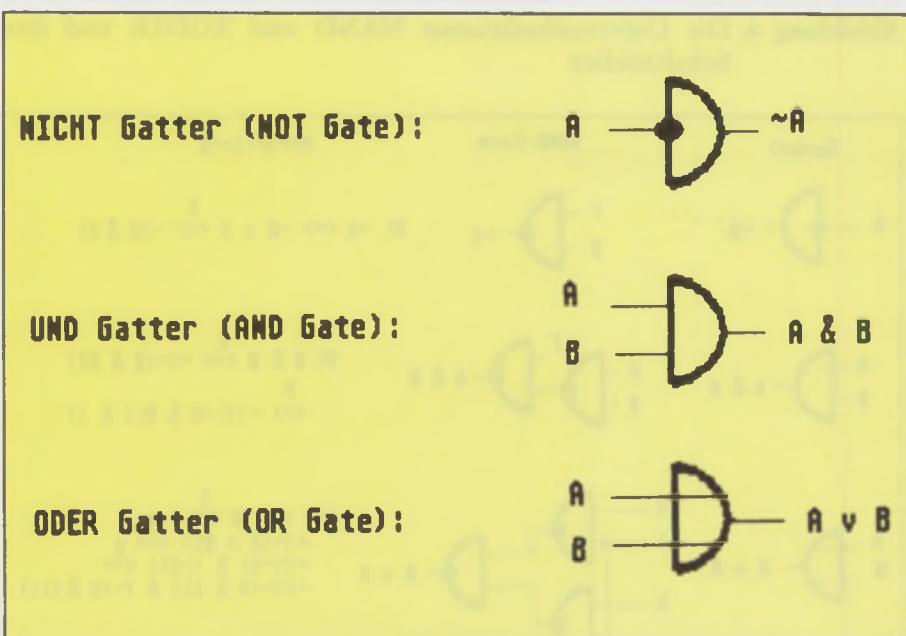


Abbildung 2: Schaltbilder der elementaren Logikgatter

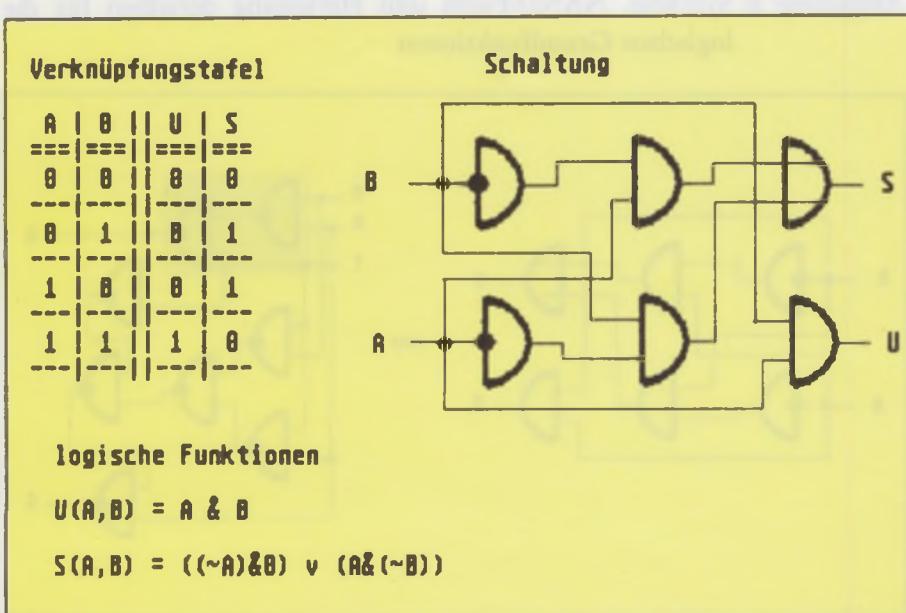


Abbildung 3: 1-Bit Halbaddierer

weise trägt man dort aber als Werte nicht W und F, sondern 1 und 0 ein, stellvertretend für Spannung ein und Spannung aus. Abb. 2 zeigt die Schalt-symbole der zu den logischen Elementarverknüpfungen gehörenden Gatter. Die hier verwendeten Schaltzeichen entsprechen zwar nicht mehr der DIN-Norm, man findet sie aber in allen gängigen Schaltungen der Digitaltechnik und der Gatterhersteller wieder. In einem Computer gibt es eine endlose Vielzahl verschiedener logischer Funktionen, die erfüllt werden müssen. Sie können alle aus den in Abb. 1 zusammengefaßten elementaren logischen Verknüpfungen zusammengesetzt werden. Nehmen wir als Beispiel einen Ein-Bit Halbaddierer. Das ist eine Schaltung, die zwei Ein-Bit-Zahlen addiert. Abb. 3 zeigt die möglichen Ergebnisse dieser Addition zweier Binärzahlen sowie die zugehörige Schaltung und die logischen Funktionen S(A,B) und U(A,B). S(A,B) bedeutet die Summe der beiden Ein-Bit Binärzahlen, U(A,B) den Übertrag der Summe. Der Sinn des Übertrags wird klar, wenn man sich veranschaulicht, daß $1_B + 1_B = 10_B$ ist, womit zur Darstellung aller möglichen Ergebnisse der Addition zweier Ein-Bit Zahlen Zwei-Bit Zahl erforderlich ist, deren niederwertiges Bit durch die Funktion S(A,B) und deren hochwertiges Bit durch die Funktion U(A,B) dargestellt wird.

Schaltungsalgebra – angewandte Aussagenlogik

Hat man erst einmal die logische Funktion gefunden, die für eine bestimmte Aufgabe erforderlich ist, dann läßt sie sich mit Hilfe der Gatter nachbauen. Bei der heutigen hohen Integrationsdichte von Bauelementen ist es allerdings verständlich, wenn die Hersteller nicht mehr einzelne Gatter verkaufen. Selbst in der verstaubt anmutenden TTL-Logik waren in einem 14-poligen DIL-Gehäuse mindestens vier Logikgatter enthalten. Und dann kann es vorkommen, daß eine Schaltung durch geschickte Wahl von Bauelementen mit weniger Bausteinen auskommt als beim unüberlegten Einsatz der Standardgatter. Damit die Schaltung genauso funktioniert wie vorgesehen, muß eine äquivalente Umformung der logischen Funktion vorgenommen werden, d. h. es müssen folgende Gesetze beachtet werden:



- 1) $A \vee \sim A$ (Es gibt nur 2 Möglichkeiten für A)
- 2) $\sim(A \wedge \sim A)$ (A kann nicht gleichzeitig wahr und nicht wahr sein)
- 3) $\sim \sim A \Leftrightarrow A$ (Das Prinzip der doppelten Verneinung)
- 4) $A \wedge (B \vee C) \Leftrightarrow (A \wedge B) \vee (A \wedge C)$ (Distributivgesetz)
- 5) $A \vee (B \wedge C) \Leftrightarrow (A \vee B) \wedge (A \vee C)$ (Distributivgesetz)
- 6) $\sim(A \wedge B) \Leftrightarrow \sim A \vee \sim B$ (Verneinungsgesetz)
- 7) $\sim(A \vee B) \Leftrightarrow \sim A \wedge \sim B$ (Verneinungsgesetz)

Das Zeichen „ \Leftrightarrow “ bedeutet, daß der Ausdruck auf der linken Seite durch den auf der rechten Seite ersetzt werden darf und umgekehrt. Berücksichtigt man diese Gesetze, so erhält man mit Sicherheit wieder eine Schaltung, die genauso funktioniert wie die Ausgangsschaltung. Ein einfaches Beispiel einer Umformung möchte ich am Beispiel des NAND-Gatters erläutern. Abb. 4 zeigt Schaltzeichen, Verknüpfungstafel und die logische Funktion dieses Gatters sowie des XODER-Gatters, das die exklusiv-Oder-Funktion darstellt. Das Verblüffende an diesen Gattern ist, daß sich alle drei logischen Grundfunktionen mit Hilfe dieser Gatter nachbilden lassen und deshalb alle logischen Funktionen überhaupt. Abb. 5 zeigt, wie die drei logischen Grundverknüpfungen durch die NAND-Funktion dargestellt werden und wie sich die Funktionen mit Hilfe der Gesetze 1–7 ableiten lassen (die Nummern über dem „ \Leftrightarrow “-Zeichen entsprechen dem verwendeten Gesetz). Natürlich werden die äquivalenten Umformungen (also Umformungen unter Benutzung der Gesetze 1–7) immer komplizierter, je komplexer die zu realisierenden logischen Funktionen werden. Vielleicht versuchen Sie mal, den Ein-Bit-Halbaddierer nur aus NAND's aufzubauen?

Logik als Problemlösungsmaschine

Der Fortschritt in der Mikroelektronik würde wahrscheinlich bei weitem nicht so abenteuerlich schnell verlaufen, wenn es nicht gelungen wäre, die Schaltungsalgebra zu mechanisieren. Die beiden heutigen Beispielprogramme in LISP und PROLOG zeigen, wie

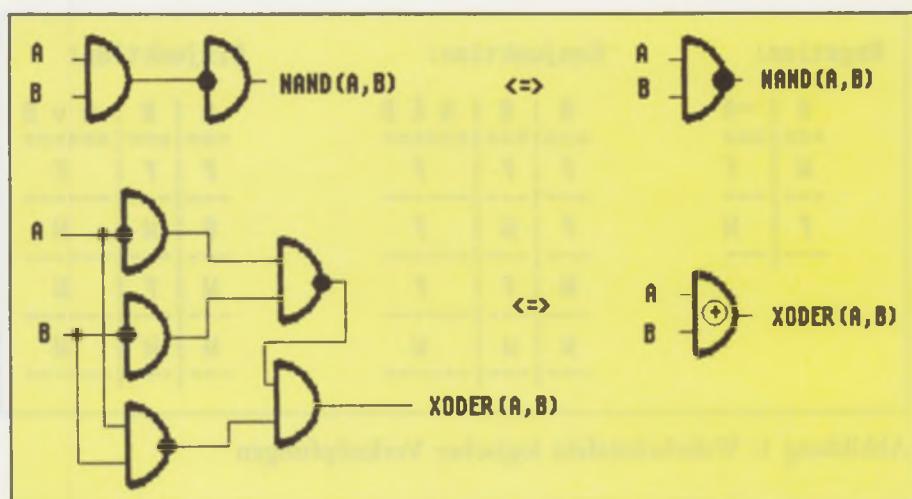


Abbildung 4: Die Universalfunktionen NAND und XODER und ihre Schaltzeichen

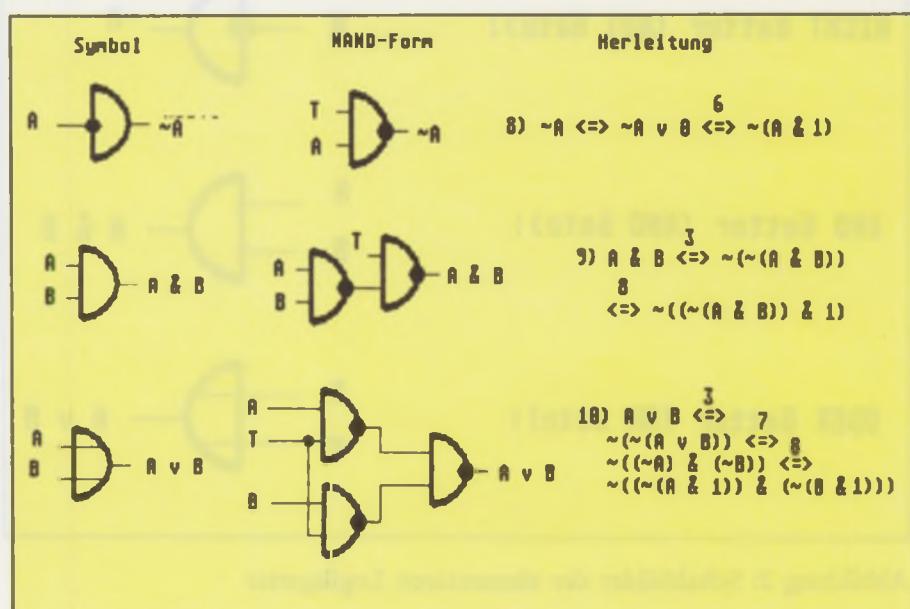


Abbildung 5: Symbole, NAND-Form und Herleitung derselben für die logischen Grundfunktionen

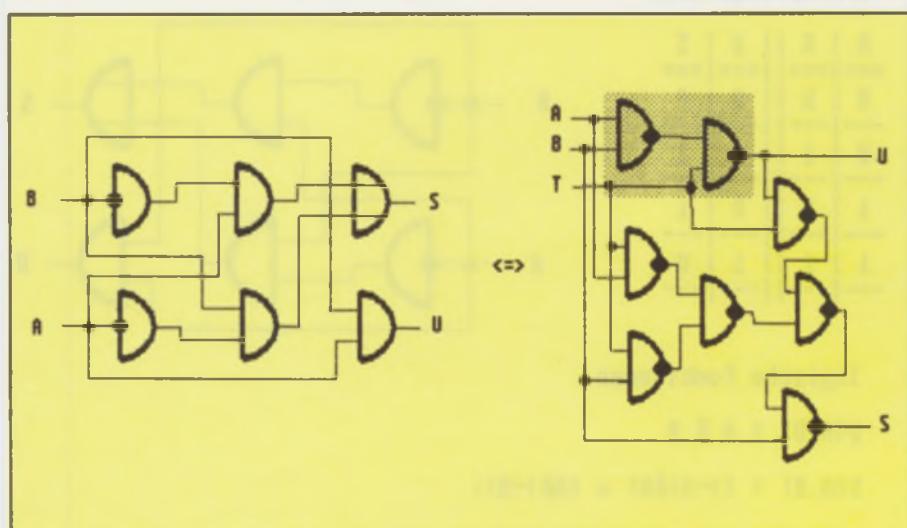


Abbildung 6: 1-Bit Halbaddierer in NAND-Form. Schraffiert: der Übertrag



```

XLISP version 1.71, (c) 1986, by David Betz, newvector debugged by Karl Sarnow
; loading "PP.lsp"
; loading "TRACE.lsp"
; loading "BOOLE.LSP"
> (setq u (nandform '(und a b)))
(NAND (NAND A B) T)
> (setq s (nandform '(oder (und (nicht a) b) (und a (nicht b))))))
(NAND (NAND (NAND (NAND A T) B) T) T) (NAND (NAND (NAND A (NAND B T)) T) T)
> s
(NAND (NAND (NAND (NAND (NAND A T) B) T) T) (NAND (NAND (NAND A (NAND B T)) T) T)
> u
(NAND (NAND A B) T)
> (nandform '(und (nicht u) (oder a b)))
(NAND (NAND (NAND U T) (NAND (NAND A T) (NAND B T))) T)

```

Abbildung 7: Umformung des 1-Bit Halbaddierers

```

?-sysload('a:editor.toy').
TOY Prolog listening:
?-edit(äquivalent/3),
[0] ( Äquivalent / 3 )
+
[1] äquivalent([nand, X1, true | X2], X2, [nicht, X1]),
+
[2] äquivalent([nicht, [nand, X1, X2] | X3], X3, [und, X1, X2]),
+
[3] äquivalent([nand, [nicht, X1], [nicht, X2] | X3], X3, [oder, X1, X2]),
+
[4] äquivalent([und, [nand, X1, X2], [oder, X1, X2] | X3], X3, [xoder, X1, X2]).

```

Abbildung 8: Übersetzungen der grammatischen Regeln des Programms Listing2

der Computer die äquivalenten Umformungen selbständig vornehmen kann. Listing 1 zeigt die LISP-Variante. Der Benutzer muß die Schaltung als Liste eingeben. Die Ausgabe erfolgt ebenfalls in Listenform. Abb. 7 zeigt das Protokoll der Umformung für den Ein-Bit-Halbaddierer. Auf Abb. 6 sind die beiden Ausgangslisten wieder von Hand zu dem vertrauten Bild einer Gatterschaltung zusammengefaßt. Darin ist die Übertragsschaltung schraffiert wiedergegeben. Die Funktionsweise des LISP-Programmes ist relativ einfach zu erklären. Jede Schaltung wird in Präfix-Notation als Liste im Aufruf der Funktion `nandform` angegeben. Mit Hilfe der `cond`-Entscheidung wird dann das erste Argument der Liste untersucht. Je nach dem ersten Argument (dem Namen des Gatters) wird dann eine neue Liste in Präfix-Notation gebildet, die der Substitution gemäß Abb. 5 entspricht. Das NICHT-Gatter wird beispielsweise ersetzt durch ein NAND-Gatter, dessen zweiter Eingang ständig „Wahr“ gesetzt wird. Man beachte, daß die beiden folgenden Argumente der Liste wieder jeweils rekursiv einer Umformung unterworfen werden, bis als Abbruchskriterium feststeht, daß das zweite bzw. dritte Argument (also die

am Eingang des Gatters anliegenden Eingangsschaltungen) atomat sind. Dann nämlich besteht die „Eingangsschaltung“ aus dem Namen der Eingangssignale, diese sind im Gegensatz zu den in Präfix-Listennotation eingegebenen Schaltungen LISP-Atome. Die Funktionen `argument1`, `argument 2` und `argument3` sind nur der besseren Lesbarkeit wegen gewählt. Dieses LISP-Programm stellt also ein kleines Expertensystem dar, das in der Lage ist, mit dem Wissen von Abb. 5 alle logischen Funktionen durch NAND-Bausteine technisch zu realisieren.

Logik logisch programmiert

Ein Blick genügt, um zu erkennen, daß das gleiche Problem in PROLOG viel kürzer und übersichtlicher zu lösen ist. Das Listing 2 benutzt allerdings grammatische Regeln, die ich in meiner kurzen Einführung in PROLOG (in der Februar-Ausgabe dieser Zeitschrift) ausgelassen habe. Die Bedeutung dieser grammatischen Regeln ist einfach zu verstehen. Das Argument des Prädikates `äquivalent` ist ein Term, der durch die äquivalente NAND-Form ersetzt werden soll. Diese befin-

det sich rechts von „-->“, dem Zeichen für eine grammatische Regel. In diesem Programm benutze ich ein spezielles TOY-PROLOG-Prädikat, `phrase/2`, das in der Edinburgh-10-Syntax fehlt. Mit diesem Prädikat geht die Auswertung der grammatischen Regel besonders einfach. Das erste Argument dieses Prädikates ist die linke Seite einer grammatischen Regel, das zweite Argument die entsprechende Übersetzung (rechte Seite). Ich möchte trotzdem dieses einfache Beispiel zum Anlaß nehmen, die Interpretation einer grammatischen Regel durch den PROLOG-Interpreter etwas genauer zu untersuchen. Die syntaktische Struktur einer grammatischen Regel in der BNF entnehmen Sie bitte wieder der TOY-PROLOG-Dokumentation. Übersetzt liest Sie sich etwa so: Eine grammatische Regel besteht aus einer linken und einer rechten Seite, getrennt durch „-->“. Die linke Seite besteht aus einem Funktor, der übersetzt werden soll. Und da er übersetzt wird, also noch nicht das Ende der Übersetzung darstellt, heißt er **nicht terminal**. Auf der rechten Seite der grammatischen Regel steht das, wodurch das **nicht terminale** Symbol auf der linken Seite letztlich ersetzt wird, also ein **terminales** Symbol, bzw. Alternativen von **terminalen** Symbolen. Bei rekursiven Aufrufen von grammatischen Regeln kann es auch vorkommen, daß die rechte Seite auch **nicht terminale** Symbole enthält. Wer nun das Programm Listing 2 mit Hilfe des `consult/1`-Prädikates geladen hat und den TOY-Editor startet, um sich beispielsweise die erste Klausel des Prädikates `äquivalent/1` anzuschauen, wird (wenn er PROLOG nicht kennt) eine Überraschung erleben. Der Versuch das Prädikat `äquivalent/1` zu editieren, scheitert, weil PROLOG eine grammatische Regel übersetzt. Bei dieser Übersetzung wird aus dem Prädikat `äquivalent/1` das Prädikat `äquivalent/3`, die Arität des Prädikates ist also angewachsen. Abb. 8 zeigt den Aufruf des Editors für das Prädikat `äquivalent/3`. Man erkennt ganz rechts die Argumentliste, als mittleres Argument die Variable `X2` bzw. `X3` und ganz links eine Liste, die sich zusammensetzt aus der Übersetzung (Kopf) und der Variablen `X2` bzw. `X3` (Rest). Die mittlere Variable heißt die Startproduktion. Mit ihr kann man u. U. einen nicht zu verändernden Startterm vorgeben, der im Ergebnis einfach an-



gehängt wird. Statt die Auswertung der grammatischen Regel dem Prädikat `phrase/2` zu überlassen, wäre auch z. B. die Anfrage `äquivalent(X, [], [nicht,a,b])` möglich, die X mit der Übersetzung instanziert. Abb. 9 zeigt das Protokoll der Umformung des Ein-Bit Halbaddierers in die NAND-Form. Die Übertragungsfunktion ist auch hier wieder schraffiert unterlegt. Für die Summenfunktion `S(A,B)` sind in Abb. 9 und Abb. 7 jeweils zwei äquivalente Formulierungen angegeben:

$$S(A,B) = ((\neg A) \& B) \vee (A \& (\neg B)) \\ \Leftrightarrow S(RA,B) = (\neg U(A,B)) \& (A \vee B)$$

Die Umformung ist etwas langwierig und soll hier nicht ausgeführt werden. Aber durch äquivalente Umformung ist es damit gelungen, pro Halbaddierer ein NAND-Gatter zu sparen, wie Sie leicht in Abb. 7 und 9 nachzählen können.

Ausblick

Auch im nächsten Beitrag werde ich mich wieder mit der Logik beschäftigen. Wer sich in der Zwischenzeit einige Anregungen über Logik und künstliche Intelligenz holen möchte, dem sei das amüsante und lesenswerte Buch von D. R. Hofstadter empfohlen. Für tiefergehende Beschäftigung mit dem Thema Logik als Programmiersprache ist Kowalskis Arbeit in englischer Sprache zu empfehlen.

Literatur

Hofstadter, D. R. Gödel, Escher, Bach: Ein endlos geflochtenes Band. Stuttgart: Klett-Cotta, 1985.

Kowalski, R. Logic for Problem Solving. Elsevier North Holland Inc., 1979.

Sarnow, K. PD-PROLOG Review. ST-Computer 2/87

```
All predicates protected.
TOY Prolog listening:
?-consult('boole.pro').
äquivalent([nicht,A]) --> [nand,A,true].
äquivalent([und,A,B]) --> [nicht,[nand,A,B]].
äquivalent([oder,A,B]) --> [nand,[nicht,A],[nicht,B]].
äquivalent([xoder,A,B]) --> [und,[nand,A,B],[oder,A,B]].

nandform(E,A) :- phrase(äquivalent(A),X), nandform(E,X),!.
nandform(E,[S,L,R]) :- nandform(L1,L), nandform(R1,R), E = [S,L1,R1].
nandform(E,A) :- E = A.
end.
yes
?-nandform(U,[und,a,b]),nandform(S,[und,[nicht,U],[oder,a,b]]).

U = [nand, [nand, a, b], true]
S = [nand, [nand, [nand, [nand, a, b], true], true], [nand, [nand, a, true], [nand, b, true]], true] ;
no
?-nandform(S,[oder,[und,[nicht,a],b],[und,a,[nicht,b]]]).

S = [nand, [nand, [nand, [nand, [nand, a, true], b], true], true], [nand, [nand, a, [nand, b, true]], true], true]
```

Abbildung 9: Umformung des 1-Bit Halbaddierers in PROLOG

```
(defun nandform (formel)
  (cond
    ((atom formel) formel)
    ((eq (argument1 formel) 'nand)
     (list 'nand
           (nandform (argument2 formel))
           (nandform (argument3 formel)) ) )
    ((eq (argument1 formel) 'nicht)
     (nandform (list 'nand
                     (argument2 formel)
                     t)) )
    ((eq (argument1 formel) 'und)
     (nandform (list 'nicht
                     (list 'nand
                           (argument2 formel)
                           (argument3 formel)))) ) )

    ((eq (argument1 formel) 'oder)
     (nandform (list 'nand
                     (list 'nicht (argument2 formel))
                     (list 'nicht (argument3 formel)) ) )
    ((eq (argument1 formel) 'xoder)
     (nandform (list 'und
                     (list 'nand (argument2 formel) (argument3 formel))
                     (list 'nand (list 'nicht (argument2 formel))
                           (list 'nicht (argument3 formel)) )
                     )
      )
    )
  )
)

(defun argument1 (liste)
  (car liste))

(defun argument2 (liste)
  (car (cdr liste)))

(defun argument3 (liste)
  (argument2 (cdr liste)))
```

Abbildung 10: Umformung des 1-Bit Halbaddierers in LISP (BOOLE.LSP)

Profitieren Sie von unserem Know-How!

OMIKRON-BASIC



ARITHMETIK

- Rechengenauigkeit bis 19 Stellen bei allen Funktionen
- Rechenbereich bis $5.11 \text{ E} \pm 4931$

GEM

- Komplette GEM-Library
- sämtliche AES- & VDI-Funktionen direkt mit Namen verfügbar
- eigene BITBLIT-Routine
- NEU: jetzt mit Resource Construction Set

EXTRAS

- Masken-INPUT
- SORT-Befehl sortiert beliebige Felder
- Matrizenbefehle
- Compiler ab Frühjahr verfügbar

STRUKTUR

- Prozeduren und mehrzeilige Funktionen
- mit Übergabe- und Rückgabe-Parametern und lokalen Variablen
- REPEAT...UNTIL, WHILE...WEND, mehrzeiliges IF...THEN...ELSE...ENDIF
- Labels bei GOTO, GOSUB, ON...GOTO etc.

KOMPATIBITÄT

- 99 % MBASIC-kompatibel
- Editor findet Inkompatibilitäten
- dadurch einfachste Anpassung

Editor

- Mit oder ohne Zeilenummern (umschaltbar)
- Drei Schriftgrößen bis 57x128
- Frei definierbare Funktionstasten

GESCHWINDIGKEIT

- FIT-Code (FIT = Fast Interpreting Technique)
- Wir kennen keine schnelleren 68000-Fließkommaroutinen
- Volle Integer-Arithmetik
- eigene Disk-Routinen für beschleunigten Dateizugriff

LIEFERUMFANG

- Modul mit OMIKRON-BASIC (wird seitlich eingesteckt)
- Demodiskette mit Runtime-Interpreter, Hilfsprogrammen und vielen Beispielprogrammen
- 180-seitiges, spiralgebundenes deutsches Handbuch
- Alles zus. nur DM 229,- (unverbindl. Preisempfehlung) Handbuch vorab DM 30,-

„Atemberaubende Geschwindigkeit“ (DATA WELT 12/86, S. 69)

„Für ernsthafte Programmierer, die effektive und vor allem schnelle Programme erstellen wollen, ist dieser neue BASIC-Interpreter genau das richtige“ (DATA WELT 12/86, S. 70)

„OMIKRON-BASIC kann wesentlich mehr als der BASIC-Standard“ (ST Computer 12/86, S. 79)

OMIKRON

Software · Erlachstr. 15 · 7534 Birkenfeld · Tel. (0 70 82) 53 86

Österreich: Ueberreuter Media, Alser Str. 24, A-1091 Wien

Schweiz: Microtron, Postfach 40, CH-4542 Pieterlen

HYBRID ARTS

MidiTrack ST professional

– Die Video-Connection

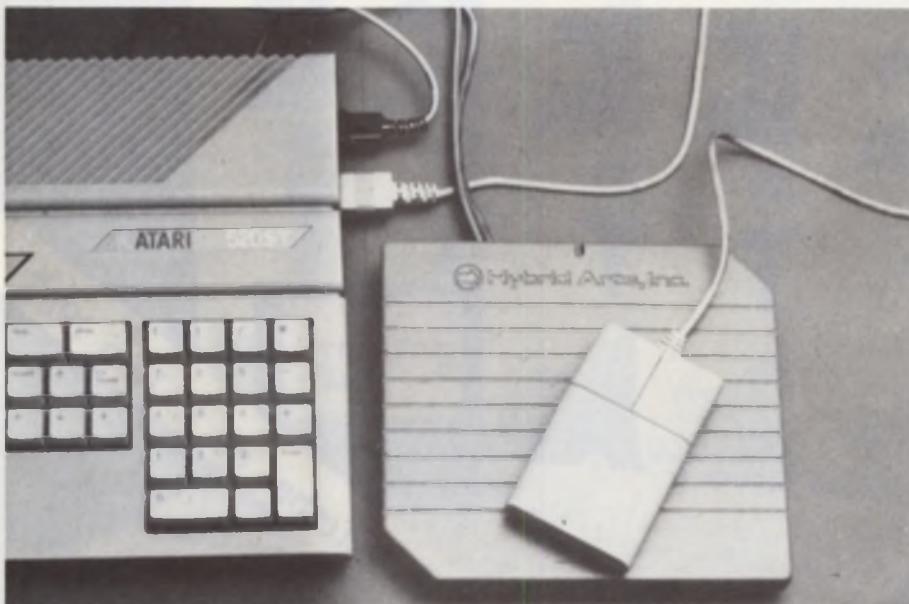


Bild 1: Der Miditrack ST professional mit SMPTE-Synchronizer

Auf der Musikmesse Frankfurt stellte die amerikanische Firma Hybrid Arts interessante Produkte vor, unter anderem den Midi-Sequencer „MidiTrack ST professional“, in dessen Lieferumfang zusätzlich zur Software ein vollständiger SMPTE-Synchronizer enthalten ist. Falls auch für Sie diese Begriffe nur Fragezeichen sind, lesen Sie bitte zunächst den Kasten weiter unten.

Auffällig an diesem Paket ist auf Anhieb der Preis: Bisher war kein Standalone-Synchronizer unter 2000 DM zu bekommen – der SMPTE-Track-Sequencer kostet samt Synchronizer-Hardware nur 1295 DM! Dies ist ein sehr günstiger Preis, obwohl man dafür keinen völlig unabhängigen Synchronizer (man braucht ja immer noch den Computer) bekommt. Schließlich ist noch ein Sequencer dabei, und zwar kein schlechter.

Der Sequencer hat ein ähnliches Konzept wie eine Tonbandmaschine, das macht die Bedienung für Musiker recht einfach. Er verfügt über 60(!)

vollpolyphone Spuren. Die Auflösung beträgt, soweit aus dem Handbuch ersichtlich, 1/384 Note, unabhängig vom Tempo. Mit einem 'Assembly Chain'-Kommando können Ausschnitte einer oder mehrerer Spuren in einer Blocktabelle erfaßt und beliebig kombiniert werden. Damit ist die Komposition von Titeln, wie sie in der Popmusik häufig praktiziert wird, schnell und komfortabel möglich. Darüberhinaus können die einzelnen Spuren komplett oder abschnittsweise kopiert, transponiert, quantisiert oder gelöscht werden. Leider ist in der derzeitigen Version des Programms noch kein Editor zur Bearbeitung der einzelnen eingespielten Midi-Events enthalten. Die Menüleiste des Programms weist aber schon einen Titel 'Graphics' auf, unter dem sich in einer späteren Version ein solcher Editor finden soll.

Zu dem Sequencer, der übrigens vollständig GEM-unterstützt ist (allerdings englisch), wird ein winziges Anlei-

tungsbüchlein geliefert. Es ist sehr mißverständlich und wenig instruktiv. Eine deutsche Anleitung, die erheblich ausführlicher werden soll, wird zur Zeit vorbereitet.

Für den Betrieb wird ein beliebiger Atari ST mit TOS im ROM benötigt. Der MidiTrack professional unterstützt sowohl den monochromen wie den Farbmonitor. Außerdem muß man natürlich noch mindestens ein midi-fähiges Keyboard haben, sonst kann man mit dem Sequencer nicht viel anfangen.

Der Bildschirm ist in zwei Hälften aufgeteilt. Links findet sich eine Tabelle der 60 Spuren, von denen man jeweils zwanzig zugleich sehen kann. Mit einem Rollbalken kann man durch die Tabelle 'hindurchscrollen'. In der Tabelle werden außer der Spurnummer eine Reihe von wichtigen Informationen über den Zustand der Spur angezeigt.

Die rechte Bildschirmhälfte beinhaltet die eigentlichen Bedienungselemente für den Sequencer. Wie beim in der letzten Ausgabe getesteten „Easy Track“ findet sich auch hier in der obersten Zeile eine Namensanzeige des geladenen Stückes, darunter Versionsnummer sowie Datum und Zeit der letzten Änderung. Die Versionsnummer wird bei jedem Abspeichern des Stückes automatisch erhöht. Darunter beginnen die 'Armaturen', mit denen der MidiTrack professionell bedient wird: Ganz links die Tempoanzeige in Schlägen pro Minute. Sie funktioniert gleichzeitig als Tempoeinsteller; die linke Maustaste verringert das Tempo um einen oder um zehn Schläge, je nachdem ob man auf die Zahl oder das Notensymbol der Tempoanzeige klickt. Die rechte Maustaste erhöht den Tempowert entsprechend. Dieses Prinzip wird bei allen Einstellern im Programm verwendet: Linke Maustaste erniedrigen, rechte Taste erhöhen. Meistens ist diese Me-

SMPTE und Synchronizer

SMPTE ist die Abkürzung für "Society of Motion Picture and Television Engineers", also die Gesellschaft der Film- und Fernsehingenieure. Im Zusammenhang mit der Aufnahmetechnik meint man mit dem Begriff 'SMPTE' einen von dieser Gesellschaft entwickelten Timecode, der zur Synchronisierung verschiedener Geräte dient. Timecodes sind Codierungen eines Zeitablaufs in einem Signal. Entstanden sind solche Codes vor allem in der Filmtechnik aus dem Bedürfnis, den Zeitablauf eines Films exakt zu bestimmen, schließlich müssen Ton und Bild synchron abgespielt werden. Früher erreicht man den Gleichlauf von Bild und Ton mit mechanischen Mitteln, indem man Film und Tonband gleichermaßen perforierte und dann über gemeinsame Antriebsräder bewegte. Dabei war die Perforation gewissermaßen ein mechanischer Timecode. Für die moderne Film- und besonders Videotechnik war eine elektronische Zeitkodierung notwendig. Denn mit dem Aufkommen von Mehrspurtonbandgeräten, die bis zu 48 Spuren parallel aufzeichnen können, und Videorecordern, später dann auch in Zusammenarbeit mit Musikcomputern, wurden völlig neue Wege der Filmvertonung möglich. Aber auch für die Koppelung mehrerer Tonbandgeräte oder von Tonbandgeräten und Sequencern ist ein möglichst präziser Timecode unbedingt erforderlich. Da es aber sehr viele verschiedene Timecodes gibt und auch Tonbandgeräte einen Timecode nicht direkt umsetzen können, werden sogenannte Synchronizer benötigt. Diese Geräte setzen die im Timecode enthaltenen Informationen in für die angeschlossene Maschine verständliche Steuersignale um.

Der SMPTE-Timecode ist einer der gebräuchlichsten Timecodes. Er basiert auf einer kontinuierlichen Zeitinformation, die auf dem Aufzeichnungsträger (z. B. Ton- oder Videoband) aufgenommen wird. Die Zeitinformation besteht aus Stunden, Minuten, Sekunden und Frames. Ein Frame (engl. 'Rahmen') ist ein einzelnes Bild. Beim europäischen Fernsehen, das mit einer Bildwechselrate von 25 Bildern (50 Halbbildern) pro Sekunde arbeitet, entspricht ein Frame 1/25tel Sekunde. Entsprechend den unterschiedlichen Bildwechselraten von europäischen und amerikanischen Fernsehnormen oder der internationalen Filmnorm gibt es also mehrere SMPTE-Varianten, zwischen denen man bei jedem modernen Synchronizer umschalten kann. Für besonders hohe Genauigkeitsanforderungen gibt es noch sogenannte Subframes, was eine zusätzliche Unterteilung der einzelnen Frames bedeutet. Im Gegensatz zu anderen Timecodes gibt es bei SMPTE keinen festen Bezug zwischen der Codespur und den aufgezeichneten Geräuschen oder Bildern. Dieser Bezug muß dem Synchronizer eingeprägt werden (zum Beispiel: Man gibt dem Synchronizer das Kommando, bei Erreichen der SMPTE-Zeit 00:01:23:07, also null Stunden, einer Minute, 23 Sekunden und 7 Frames ein Bandgerät zu starten und es bei 00:56:55:01 wieder abzuschalten). Dies hat gegenüber einer direkt tonbezogenen Aufzeichnungs-technik den Vorteil, daß Änderungen an bereits aufgenommenen Stücken nicht zu einer Änderung des Timecodes führen und deshalb die von der Änderung nichtbetroffenen Teile nicht in Mitleidenschaft gezogen werden.

Zum Schluß noch ein Beispiel für tonbezogene Timecodes: Im Midi-Zeitcode wird das Tempo eines Stücks exakt festgelegt. Man drückt die Start-Taste und der Sequencer beginnt exakt 24 Impuls pro gespielter Viertelnote (also einen pro 96tel Note) zu senden. Die Umsetzung eines derartigen Codes in Bilder wäre verhältnismäßig mühsam. Außerdem müßte, um das Stück zum Beispiel um zehn Schläge pro Minute schneller spielen zu lassen, der gesamte Timecode neu aufgezeichnet werden, da der Ablauf des Stücks im Timecode festgelegt ist. Das Verschieben eines Stücks z. B. unter einem Film (wenn die Musik vielleicht zu früh anfängt) ist nur mit Löschen der gesamten Arbeit möglich. Bei SMPTE müßte dem Synchronizer lediglich mitgeteilt werden, daß er ein wenig später zu starten hat. Das spart bei Produktionen viel Zeit und noch mehr Geld.

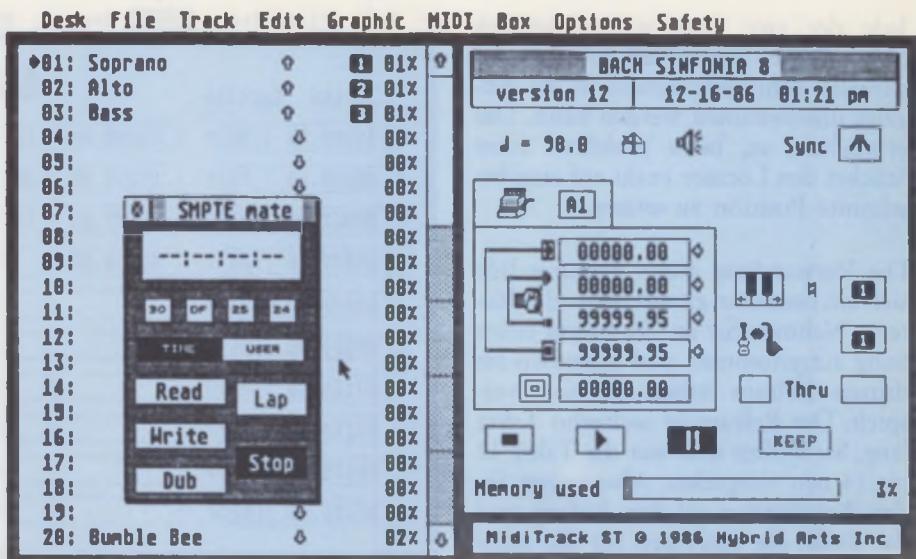


Abbildung 2: Titelseite des Miditrack und SMPTE-Mate accessory

Thode sehr praktisch und komfortabel, nur an einigen Stellen ist sie gewöhnungsbedürftig: Nämlich dort, wo bei mehrstelligen Zahlen jede Stelle einzeln um eins erhöht oder erniedrigt werden kann (Einer, Zehner, Hunderter).

Neben der Tempoanzeige findet sich das optische Metronom. Es schlägt richtig im Takt und hat sogar einen metronomähnlichen Sound (über den eingebauten Lautsprecher), den man mit einem Lautsprechersymbol an und abschalten kann.

Ganz rechts befindet sich schließlich ein Umschalter für die Synchronisation: Ein Atari-Logo zeigt den internen Synchronisationsmodus, eine stilisierte Midi-Buchse Midi-Sync und eine Rechteckwelle Synchronisation über die mitgelieferte Syncbox an. Die Syncbox ist nicht unbedingt gleichbedeutend mit SMPTE, außer diesem Timecode beherrscht die Box noch eine Reihe anderer, meist herstellerabhängiger Syncmodi. Probleme mit der Koppelung unterschiedlicher Geräte sollten damit der Vergangenheit angehören; mir jedenfalls fällt kein Gerät ein, das sich nicht zumindest mit einer der eingebauten Sync-Möglichkeiten vertrügt.

Etwas verwunderlich ist das Icon, das sich unter der Tempoanzeige befindet. Hinter diesem Symbol verborgen sich siebenundzwanzig Register, die Werte für den Autolocator enthalten können.

Tonbandmaschinen haben solch einen Autolocator, um bestimmte (meist

auch speicherbare) Bandstellen schnell, mit einem Knopfdruck, anfahren zu können. Zwischen zwei Locatorpunkten kann meist auch eine Schleife programmiert werden, eine dauernde Wiederholung des Stückes zwischen den beiden Punkten also. Die Bandmaschine spult dann bei Erreichen des zweiten Punktes automatisch zum ersten zurück und spielt von dort aus weiter. Darüber hinaus kann man oft automatisch gestartete Aufnahmen zwischen zwei Punkten programmieren. Was eine Bandmaschine kann, kann der Computer schon lange, und deshalb hat auch fast jeder bessere Sequencer einen solchen Autolocator eingebaut. Beim „Miditrack professional“ verfügt er, wie gesagt, über siebenundzwanzig Speicherstellen. Jede davon enthält sowohl einen Start- und einen Endpunkt für die Programmierung von Abspielschleifen. Außerdem kann noch ein Start- und Endpunkt für eine automatische Aufnahme gespeichert werden; beide Paare sind unabhängig voneinander zu aktivieren. Dazu dient der große Block unterhalb des „Registrierkassen“-Symbols. Von oben nach unten zeigen vier Anzeigen (die auf 384tel Noten genau sind) übereinander folgendes an: Autolocator-Endpunkt, automatische Aufnahme Endpunkt, automatische Aufnahme Startpunkt und Autolocator-Startpunkt. Darunter befindet sich ein Zählwerk für die aktuelle Bandposition. Pfeile verbinden die zusammengehörigen Start-Endeanzeigen, durch Klicken auf diese Pfeile werden die Autolocator-Funktionen an- oder abgeschaltet.

Jede der vier Autolocator-Anzeigen hat zusätzlich einen Pfeil, mit dem die aktuelle Zählwerkposition in die Anzeige übernommen werden kann. Das ermöglicht es, beim Abhören eines Stückes den Locator exakt auf eine bestimmte Position zu setzen.

Die Verwendung dieses Features lässt sich am besten an einem Beispiel erläutern. Nehmen Sie an, Sie haben einen Song aufgenommen und irgendwo im dritten Refrain haben Sie sich verspielt. Der Refrain ist sechzehn Takte lang, Sie wollen aber nur die Takte 12 bis 14 neu einspielen. Also setzen Sie den Autolocator auf den Anfang und das Ende, die Anzeigen für die automatische Aufnahme (Punch in/out genannt) auf den 12. und 14. Takt des Refrains. Der Sequencer wiederholt jetzt pausenlos die ganzen sechzehn Takte, aufgenommen wird aber nur von Takt 12 bis Takt 14. Die fehlerlosen Teile bleiben unberührt.

Hinter der Registrierkasse steckt aber noch mehr. Klickt man auf das Icon, verwandelt es sich in ein Wiederholungszeichen. Dieses Symbol dient dazu, beliebige Ausschnitte eines Stücks unter einer Nummer zu speichern. Auf hundert Speicherplätzen können Start- und Endpunkt einer solchen 'Section' sowie die in dem Pattern enthaltenen Spuren abgelegt werden. Beispiel: Der zweite Refrain beginnt bei Takt 67 und endet bei Takt 83. In diesem Refrain werden die Spuren 1, 5, 6, 13 und 24 verwendet. Diese Information kann man nun unter einer Nummer abspeichern. Wozu? Ein sehr komfortables Feature des Miditrack professional ist das 'Assembly Chain'-Kommando. Mit ihm kann man aus den oben genannten 'Sections' sehr schnell und einfach ein Stück zusammenbauen. Dazu hat man eine Tabelle, in der man eine Nummer (einer 'Section') sowie eine Startzeit eingibt. Aus der Länge dieses ersten Patterns errechnet der Computer die Startzeit eines zweiten Patterns, für das wieder eine beliebige der hundert Nummern eingegeben werden kann. Beispiel: Ein Stück besteht aus fünf Teilen. Jeder dieser Teile wird eingespielt und unter einer Nummer als 'Section' gespeichert. Die Reihenfolge der Teile kann dann einfach in der Tabelle bestimmt werden. Ohne irgendwelche Änderungen an den bisher aufgenommenen Teilen kann sogar ein neuer Teil an ei-

Desk File Track Edit Graphic MIDI Box Options Safety												
Time	Section					Insert		Delete		Prev	Next	Exit
00000.00	00	00	00	00288.00	01							
00028.00	03	03	03	00210.00	00							
00032.00	00	00	00	00238.00	00							
00052.00	00	00	00	00258.00	00							
00072.00	03	03	03		00							
00084.00	06	06	06		00							
00134.00	05	05	05		00							
00154.00	04	04	04		00							
00178.00	03	03	03		00							
00198.00	02	02	02		00							

Abbildung 3: Die „Assemble-Chain“ Dialogbox

Desk File Track Edit Graphic MIDI Box Options Safety									
Section	From	To	Tracks	Prev		Next		Exit	
00	00000.00	00028.00	01 02 03						
01	00038.00	00048.00	01 02 03						
02	00025.00	00043.00	01 02 03						
03	00000.00	00012.00	28 03						
04	00078.00	00102.00	02 01 03						
05	00108.00	00128.00	03 02						
06	00208.00	00258.00	01 02 03						
07	00000.00	00000.00							
08	00000.00	00000.00							
09	00000.00	00000.00							

Abbildung 4: Die „Review-Sections“ Dialogbox

ner beliebigen Stelle eingefügt werden, indem man einfach in der Tabelle die 'Insert'-Funktion benutzt. Eine Löschenfunktion, mit der man Patterns aus der Tabelle löschen kann, existiert natürlich ebenfalls. Dabei wird aber nicht die Aufnahme gelöscht, das Pattern ist nur nicht mehr in dem 'Chain' (engl. Kette) enthalten. Ein fertiger 'Chain' kann nun auf einer beliebigen leeren Spur des Sequencers, wie jede gewöhnliche Aufnahme, abgelegt werden. Daraus ergibt sich, daß problemlos auch mehrere 'Chains' erstellt und gespeichert werden können, um komplizierte Strukturen schnell aufzunehmen zu können. Darüber hinaus verhalten sich alle Spuren, die nicht in einem Pattern enthalten sind, wie ganz gewöhnliche Tonbandspuren. Man kann

also aufnehmen, ohne an Patterngrenzen gebunden zu sein. Die 'Sections' sind erst dann wirksam, wenn sie in einem 'Chain' verwendet werden. Davor verhalten sie sich wie normale Spuren. Um den Überblick über die definierten 'Sections' zu behalten, gibt es ein 'Review Sections'-Kommando, das auf dem Bildschirm eine Liste der Section-Nummern mit den dazugehörigen Start- und Endpunkten sowie den Spuren darstellt.

Rechts neben der Box mit den Autolocator-Anzeigen befinden sich drei weitere Icons. Das oberste dient zum Transponieren eines ganzen Stücks. Dabei werden alle Spuren transponiert. Wahlweise können jedoch alle Spuren, die auf einen bestimmten

Midi-Kanal eingestellt sind, von der Transposition ausgeschlossen werden. Das ist wichtig bei Schlagzeugspuren, denn die Drumcomputer liefern meist nur einen Ton. Darunter befindet sich ein Einsteller für Midi-Programmwechsel auf einem einstellbaren Midikanal. Komfortabel ist dabei, daß man für jeden Midikanal das Darstellungsformat des Programmwechsel-Befehls (Übertragen wird nach Midi-Norm eine Zahl zwischen 0 und 127) einstellen kann; schließlich hat jeder Hersteller eine eigene Zählweise für die Programmspeichernummern: Die einen zählen von A1, A2, A3..., B1, B2..., die anderen 1-1, 1-2..., wieder andere fangen bei 0 an zu zählen oder bei eins. Kurz gesagt: Man verliert leicht die Übersicht oder muß dauernd umrechnen. Diese Mühe nimmt „MidiTrack professional“ ab.

Alle Programmwechsel, die auf dem eingestellten Kanal gesendet werden, werden neben dem Icon im voreingestellten Datenformat angezeigt, außerdem kann man durch Anklicken des Icons Programmwechsel am geschlossenen Synthesizer vornehmen. Das letzte Icon dient dem An- oder Abschalten der Midi-Thru-Funktion, mit der die ankommenden Midi-Daten direkt zum Midi-Ausgang durchgeschleift werden können. Diese Funktion gibt normalerweise alle Informationen auf demjenigen Midi-Kanal aus, auf dem sie angekommen sind; man kann aber auch alle ankommenden Informationen auf einen bestimmten Midi-Kanal umlenken. Ganz unten auf der Bedienungshälfte des Bildschirms befindet sich eine Anzeige, die angibt, wieviel Prozent des Speichers von dem eingespielten Stück verbraucht werden.

Darüber finden sich die wichtigsten Bedienungselemente: Eine Reihe von Tasten, die ein wenig an einen Cassettenelements erinnern, nur die Record-Taste fehlt und auch die Tasten für schnellen Vor- und Rücklauf. Dafür gibt es aber eine Taste mit der Aufschrift 'Keep' (engl. behalten). Von links nach rechts haben die Tasten die Bedeutung: Stop, Abspielen, Pause, Keep. Die Keep-Taste hat etwa die Funktion der Record-Taste eines Cassettenelements, nur ein wenig raffinierter. Der MidiTrack professional Sequencer muß nämlich nicht erst auf Aufnahme geschaltet werden, er nimmt immer alles auf, was zum Midi-Eingang hereinkommt. Danach kann

man sich entscheiden, ob man die Aufnahme durch Drücken der 'Keep'-Taste behalten möchte. Die Spur, auf der die Aufnahme gespeichert wird, muß erst nach der Betätigung der 'Keep'-Taste gewählt werden. Unabsichtliches Überspielen einer Aufnahme ist so fast unmöglich; will man eine neue Aufnahme auf einer bereits bespielten Spur ablegen, wird zur Sicherheit noch einmal nachgefragt, ob der Hit, der sich auf dieser Spur befindet, wirklich unwiederbringlich gelöscht werden soll.

Mit Hilfe des Zählwerks sind auch Single-Step-Aufnahmen möglich. An der gewünschten 'Bandstelle' drückt man die Pause-Taste. Man kann nun am Keyboard eine Taste drücken und mit der Maus am Zählwerk um die gewünschte Länge 'weiterklicken'. Jederzeit kann zwischen Real Time und Single-Step-Aufnahmen umgeschaltet werden.

Die wichtigsten Bedienungselemente sind damit erklärt. In der Menüleiste findet sich zudem eine Reihe weiterer nützlicher Befehle.

Im 'Desk'-Menü gibt es, wenn man von der Originaldisk bootet, zwei neue Desktop-Accessories, die nützliche Zusatzfunktionen enthalten: 'SMPTE-Mate' beinhaltet eine Reihe nützlicher Funktionen zur Erzeugung und zum Lesen des SMPTE-Timecodes, 'GenPatch' dient zur Verwaltung von Synthesizer-Sounds, ohne den Sequencer verlassen zu müssen.

Leider arbeitet es nicht eigenständig, sondern erledigt nur die Verarbeitung von Files, die mit einem anderen Programm gleichen Namens, das aber nicht mitgeliefert wird, erzeugt werden. Dieses 'GenPatch'-Programm dürfte allerdings das universellste Verwaltungsprogramm für Midi-Keyboards sein, das auf dem Markt erhältlich ist; es arbeitet mit nahezu allen Midifähigen Synthesizern zusammen und kann auch an ausgestellte Modelle angepaßt werden.

Der nächste Menütitel heißt 'File' und enthält alles, was zum Laden und Speichern von Stücken notwendig ist. Auch das Formatieren von Disketten ist möglich.

Im 'Track'-Menü finden sich einige Funktionen, die ganze Tracks betreffen. Das 'Name'-Kommando erlaubt

es, jede Spur einzeln mit einem Namen zu versehen. Mit 'Protect' und 'Unprotect' kann man einen Track vor jeder Änderung schützen oder diesen Schutz rückgängig machen. 'Delete' schließlich löscht eine Spur endgültig.

Die Funktionen des 'Edit'-Menüs betreffen ebenfalls meist einzelne Spuren, zum Teil aber auch den ganzen Song. Mit 'Name Song' und 'Erase Song' kann ein Song einen Namen bekommen bzw. völlig gelöscht werden. Die Kommandos 'Review Sections' und 'Assemble Chain' wurden bereits besprochen. Mit 'Build Tempo Track' kann eine Spur für Tempoänderungen angelegt werden. Das Prinzip ist das gleiche wie bei 'Chains': In einer Tabelle wird eine Position und ein Tempowert eingetragen. Beim Abspielen wird das Tempo entsprechend verändert.

Die restlichen Funktionen des 'Edit'-Menüs dienen der Editierung einzelner Tracks. Mit der 'Copy Track'-Funktion können Spuren kopiert werden. Leider werden in der jetzigen Version immer die vollständigen Daten kopiert, der neue Track ist völlig unabhängig von seinem Ursprungstrack. Häufig wären jedoch sogenannte Schattentracks nützlich, die sich etwa nur in der Midi-Kanalnummer vom Original unterschieden, sich aber ansonsten bei jeder Änderung des Originals mitänderten. Diese Option ist zwar vorgesehen, funktioniert aber noch nicht.

Mit 'Mix Tracks' und 'Unmix Track' können mehrere Tracks zusammengemischt oder diese Mischung rückgängig gemacht werden. 'Quantize Track' dient der Korrektur ungenau eingespielter Noten. Die Quantisierungslänge kann auf die 384tel Note genau eingestellt werden. Zwei Korrekturmodi sind möglich: Die Position der Note kann korrigiert werden oder der Startpunkt der Noten, wodurch sich auch ihre Länge verändert. In beiden Modi arbeitet die Quantisierung sehr sauber.

Das 'Durate Track'-Kommando erlaubt es, allen Noten eines Tracks mit einem Knopfdruck eine vorgewählte Länge zu geben: Nützlich zur Erzeugung typischer Synthesizer-Figuren.

'Transpose Track' erlaubt die Transposition einer Spur, mit 'Velocity ad-

just' kann man die Midi-Velocity-Werte auf drei verschiedene Arten beeinflussen: Im ersten Modus kann man die Velocity-Werte verschieben, so daß das Verhältnis der Töne untereinander unverändert bleibt, die ganze Spur aber lauter oder leiser wird. Der zweite Modus erlaubt eine Kompression oder Expansion des Lautstärkebereichs, während der dritte Modus alle Werte, die außerhalb eines wählbaren Bereiches liegen, verändert.

Leider können die Edit-Funktionen zur Zeit nur auf ganze Tracks, nicht aber auf einzelne 'Sections' angewandt werden. Vielleicht ändert sich das, wenn der Grafikeditor, der sich unter dem nächsten Menüpunkt findet, in einer zukünftigen Version des Sequencers wirklich eingebaut sein wird.

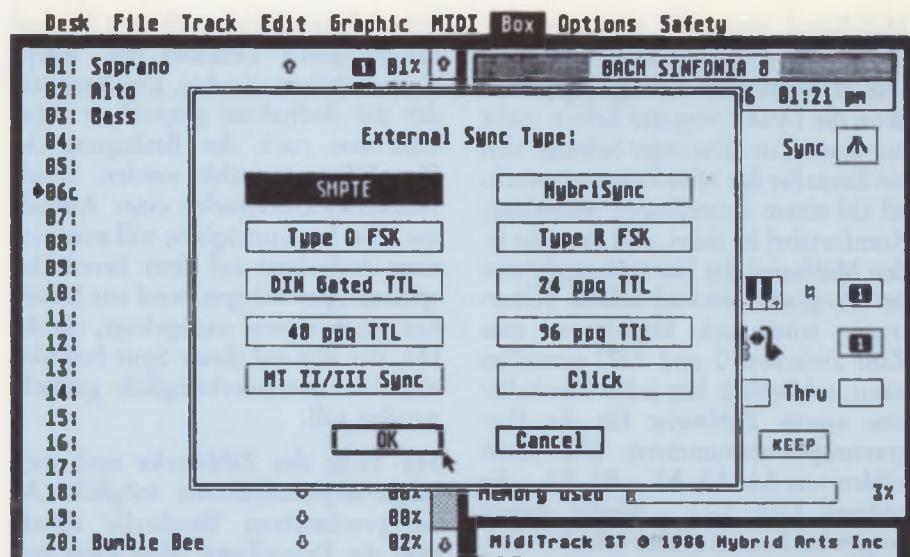
Das 'Midi'-Menü enthält Möglichkeiten zur Voreinstellung einiger Midi-Parameter. Das 'Mode'-Kommando dient zur Aussendung der sogenannten Midi-Mode-Messages, die dazu dienen, die angeschlossenen Geräte in den richtigen Empfangsmodus zu setzen. Leider werden diese Einstellungen nicht mit abgespeichert. Bei vielen Geräten wird man diese Einstellungen manuell vornehmen müssen, was auch die Vorteile des der AutoGenPatch-Option (siehe unten) etwas relativiert.

'Input Filter' erlaubt es, bestimmte Midi-Daten bereits bei der Aufnahme auszufiltern. Die wichtigsten Filter sind vorhanden. Leider besitzt der MidiTrack keine Filter, die erst bei der Wiedergabe aktiv werden, man kann also nichts nachträglich ausfiltern. Außerdem können in der jetzigen Version alle Controller nur gemeinsam an- oder abgeschaltet werden. Die Aufnahme von System-Exclusive-Daten ist vorgesehen, aber in der Testversion noch nicht implementiert.

Mit 'Output Options' kann die Ausgabe von Midi-Clock und Songpointer-Informationen gesteuert werden.

'Patch Limits' dient zu der bereits erwähnten Einstellung des Darstellungsformats für Programmwechsel. Leider kann man dieses Format nicht für jeden Midi-Kanal einzeln einstellen, so daß die Funktion für Besitzer verschiedener Synthesizer nicht besonders wertvoll ist.

Das 'Box'-Menü enthält alle Einstellungen, die mit dem SMPTE-Interface



zu tun haben. Hier kann der Typ der externen Synchronisation gewählt, die SMPTE-Startzeit eingestellt sowie der Typ des zu generierenden Timecodes ausgewählt werden.

Das nächste Menü heißt 'Option'. 'Punch Methods' erlaubt die Auswahl zweier Modi für den automatischen Aufnahme-Betrieb, 'Quantize Method' die Umschaltung der erwähnten Quantisierungsarten.

Schließlich kann für jeden Track ein positives oder negatives Delay eingestellt werden (-99 bis +99 384te-Noten). Um diesen Wert werden alle Midi-Events vorgezogen oder verzögert.

Die 'AutoGenPatch'-Option ist für den Sequencer deswegen so interessant, weil es damit möglich ist, beim Laden eines Songs die dazugehörigen Sounds automatisch an die angeschlossenen Keyboards zu senden – ohne einen einzigen zusätzlichen Knopfdruck. Fehler, die durch falsche Sounds in den Geräten entstehen, werden so vermieden. Bei einer größeren Anzahl von Keyboards kann der Ladevorgang allerdings recht lange dauern: ein Problem, das seine Ursache wohl in der Midi-Norm hat. Trotz allem kann diese Option in Zusammenarbeit mit dem GenPatch-Programm sehr nützlich sein.

Das letzte Menü 'Safety' erlaubt es, alle möglichen Arten von Sicherheitsabfragen an- und abzuschalten.

Zu jedem Track werden in der Tracktabelle neben der Nummer eine Reihe

anderer Informationen angezeigt: Der Name der Spur und Symbole, die anzeigen, ob die Spur an- oder abgeschaltet ist, ob sie in einem 'Chain' verwendet wird, ob sie zu Ende ist oder ob die Spur seit dem letzten Abspeichern verändert wurde. Schließlich wird noch der eingestellte Midi-Kanal angezeigt, ob die Spur geschützt ist oder nicht und zu wieviel Prozent die Spur gefüllt ist.

Alle Funktionen des MidiTrack professional arbeiten sauber und zur Zufriedenheit. Alle wichtigen Funktionen können auch mit Tasten bedient werden. Leider bietet der Sequencer in seiner jetzigen Version keine besonders ausgefeilten Editierkommandos. Es können immer nur ganze Tracks bearbeitet werden – ein Nachteil, über den auch die wirklich ausgezeichnete 'Assemble Chain'-Funktion nicht restlos hinweghelfen kann. Glücklicherweise ist aber ein Editor bereits angekündigt.

Am meisten fehlen mir beim MidiTrack professional Vor- und Rückspultasten. Siebenundzwanzig Locatorpositionen sind zwar toll, die Spultasten wären trotzdem eine Erleichterung. Ansonsten ist die Bedienung sehr einfach.

Auch das Konzept der Filter ist noch nicht völlig befriedigend. Nachträgliche Filtermöglichkeiten wären wünschenswert und werden hoffentlich im Editor enthalten sein. Ansonsten wäre nur noch die Anleitung zu kritisieren. Manche Features des Programmes werden in der Anleitung praktisch nicht

Die Neuen und die Erfolgreichen aus dem Heim-Verlag



B-407 Buch 49,- DM
D-427 Diskette 49,- DM



B-406 Buch 49,- DM
D-428 Diskette 39,- DM

Wenn Sie das Software-Paket VIP-Professional kaufen wollen oder schon besitzen, dann weilt Sie dieses Buch schnell und umfassend in die Geheimnisse dieses Profi-programmes ein.

VIP-Professional besteht aus den drei Funktionsbereichen

- DATENBANK
- KALKULATION
- GRAFIK

mit denen wichtige und vielfältige Aufgaben hervorragend gelöst werden.

Das Buch enthält komplett Musterlösungen für die Gewinn- u. Verlustrechnung und Fakturierung. Anhand dieser Beispiele wird gezeigt, wie Sie alles herausholen, was in VIP-Professional steckt.

Mit diesem Buch können Sie **VIP-Professional** richtig einsetzen und seine Möglichkeiten voll ausschöpfen.

Anhand von über 130 Programmbeispielen und Erläuterungen lernen und trainieren Sie das Programmieren in BASIC. Von einfachen, aber grundlegenden Beisp. bis zur ausgereiften Anwendung findet der ATARI ST-Besitzer Beispiel-Programme, die den perfekten Einstieg in die Programmiersprache des GfA-BASIC's leicht machen. Alle Beispiele werden so dargestellt, daß das Verständnis für die Programmstruktur gefördert wird, aber auch die Details der GfA-BASIC-Version deutlich werden. Die Progr. sind gut dokumentiert, wobei die hervorragenden Möglichkeiten des GfA-Basic zur strukturierten Programmierung genutzt werden. **Aus dem Inhalt:** • Eigenschaften des GfA-BASIC • Dateiverwalt. • Ordner in GfA-BASIC • Schleifentechnik • Felder • Unterprogramme • Menü-Steuerung • Window Technik • Zufallszahlen • Seq.- u. RANDOM-Dateien • Textverarbeitung • Sortierprogramme • Faktursysteme • Grafik • Spiel uvm. 320 Seiten mit 131 Programmen in GfA-BASIC



B-400 Buch 49,- DM
D-420 Diskette 39,- DM

Das Buch für den richtigen Einstieg mit dem ATARI ST. Auf rund 330 Seiten wird der Leser leicht verständlich in die Bedienung des Rechners eingeführt.

Einige der Themen:

Die Hardware des ATARI ST:

- Aufstellung und Wartung des Computers
- Überblick über die Systemkomponenten
- Das „Innenleben“ des Computers

Die Software des ATARI ST:

- Die Bedienung des GEM-Desktop
- Arbeiten mit Maus, Fenstern und Icons
- Einführung in die Sprachen LOGO und BASIC
- Programmsammlung mit vielen interessanten Beispielen

Diese zweite Auflage des Grundlehrgangs berücksichtigt alle neuen Rechnermodelle der ATARI ST-Familie.



B-405 Buch 49,- DM
D-425 Diskette 39,- DM

Zum neuen Basic Interpreter, ein Buch, das mit gezielten Beispielen verständlich den Einstieg in das Basic der Superlative ermöglicht. Ein Muß für jeden Besitzer dieses Interpreters.

Einige der Themen:

- Der Umgang mit dem Editor
- Ausführliche, mit Beisp. versuchte Befehlsübersicht
- Die fantastischen Grafikmöglichkeiten (Windows, Sprites, Alertbox, Pull-down Menüs)
- Strukturierte Programmierung – auch in Basic möglich!
- Dateiverwaltung unter GfA-Basic
- GEM Handhabung in Basic
- Vergleich mit anderen Basic-Interpretern – Hilft bei der Kaufentscheidung
- Zahlreiche Übungs- und Anwenderbeispiele
- Mathematik und hohe Genauigkeit



B-406 Buch 49,- DM
D-426 Diskette 39,- DM

C ist die zweite „Muttersprache“ des Atari ST: schnell, komfortabel, kompakt im Code.

C auf dem Atari ST ist für Anwender geeignet, die Erfahrungen mit anderen Programmiersprachen gemacht haben. Das Buch behandelt den vollen Sprachumfang von Standard-C und verweist auf BASIC und Pascal.

Besonderer Wert wird auf die Anschaulichkeit und Genauigkeit der Darstellung gelegt. Alle Programmbeispiele sind getestet und direkt in den Text übernommen.

Aus dem Inhalt: C-Compiler für den Atari: Digital Research, Lattice, Megamax • der Editor • Bedienung des Compilers • Grundlegende Elemente eines C-Programms • Variablenarten • Felder und Vektoren • Ausdrücke • Zeiger • Speicherklassen • Bitfelder • Varianten • Aufzählungen • Dateien • Diskettenverarbeitung • Einbindung von Assemblerprogrammen • Bildschirmgrafik in C • Fehler in den C-Compilern • Tools u.a.



B-409 Buch 49,- DM
D-429 Diskette 39,- DM

Ein Standardwerk für den ATARI ST – ideal für Schüler und Studenten! Anhand von zahlreichen Beispielen lernen Sie die Lösung von mathematischen Problemen mit dem ATARI ST kennen. Die zahlreichen BASIC-Programme sind praxisnah ausgewählt worden und können in Schule, Studium und Beruf eingesetzt werden.

Einige der Themen:

- Integral- und Differentialrechnung
- Kurvendiskussion
- Statistik und Wahrscheinlichkeitsrechnung
- Matrizenrechnung
- Radioaktivität
- Relativitätstheorie
- u.v.a.m.

Ein Grundwerk. Wer sich mit der Programmierung der GEM-Funktionen vertraut machen will braucht dieses Buch! Es beginnt mit einer Erläuterung des GEM-Aufbaus und führt anhand von Programmbeispielen zum leichten Verständnis aller auf dem Atari verfügbaren GEM-Funktionen. Die übersichtliche Gliederung ermöglicht auch ein schnelles Nachschlagen der Funktionen.

Einige der Themen:

- Was ist **GEM** • Die GEM-Bestandteile **VDI** und **AES** • Die **GEM-Implementation** auf dem Atari ST • Aufruf der GEM-Funktionen aus **BASIC**, **C**, und **ASSEMBLER** • Sonstige Programmiersprachen und **GEM** • Die Programmierung der **VDI**-Funktionen • Die **AES**-Bibliothek und die Programmierung ihrer Funktionen • Aufbau eines **Objektbaumes** • Was ist eine **Resource-Datei**? • Viele erläuterte Beispielprogramme in **BASIC**, **C** und **ASSEMBLER**.



B-404 Buch 49,- DM
D-424 Diskette 39,- DM

ACHTUNG: Zu den Büchern gibt es die Programmdiskette mit allen Programmbeispielen – Diskette laden und los geht's...

Für Bestellungen verwenden Sie am besten die in der ST-Zeitschrift vorhandene BUCH- UND SOFTWARE-BESTELLKARTE.

Bücher und Programm-Disketten aus dem Heim-Verlag erhalten Sie auch bei Ihrem ATARI-Fachhändler oder im Buchhandel.

Heim-Verlag

Telefon 0 61 51 / 5 60 57
6100 Darmstadt-Eberstadt • Heidelberger Landstr. 194

*alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen

erwähnt. Glücklicherweise ist das Programm recht einfach, wirklich komplexe Editiermöglichkeiten wären mit dieser Anleitung nicht zu bedienen.

Besonders gefallen haben mir die große Sicherheit in der Bedienung, die Versionsnummern, die Veränderungsanzeigen für jede Spur und die Sicherheitsabfragen. Man wird vom Programm immer gut informiert.

Das Preis-/Leistungsverhältnis des MidiTrack professional ist hervorragend. Der Sequencer bietet mit 60 Spuren üppigen Platz für wohl alle Experimente. Die SMPTE-Box, die zum Lieferumfang gehört, könnte den Kauf-

preis von knapp 1300 Mark fast alleine rechtfertigen. Unsere Versuche damit waren wirklich überzeugend, nie hatte der Timecode-Leser Schwierigkeiten, und auch kleine Fehler im Bandmaterial wurden ohne Probleme übergangen.

Der Sequencer hat ein einfaches, übersichtliches Konzept und kann allen, die keinen großen Wert auf ausgefeilte Editier- und Synchronisierungsmöglichkeiten legen, wärmstens empfohlen werden. Man darf auf den Grafik-Editor gespannt sein.

P.S.: Es gibt den Sequencer auch ohne die SMPTE-Box. Dann heißt er schlicht

MidiTrack ST. Diese Version könnte für diejenigen interessant sein, die keine Synchronisierungsmöglichkeiten benötigen, weil sie nie mit einem Mehrspurtonbandgerät oder Videorecorder zusammenarbeiten. Das Preis/Leistungsverhältnis ist für diese Version allerdings erheblich ungünstiger; sie kostet knapp 700 DM. Dieser Preis ist höher als bei den wichtigsten Konkurrenzprodukten, die von den Editiermöglichkeiten her meist besser ausgestattet sind.

Vertrieb:

Hybrid Arts Deutschland GmbH
Lindenscheidstr. 1
6230 Frankfurt 80
0 69 / 34 20 66



Der Übersetzer



Mit diesem Programm machen Sie aus Ihrem Atari-ST einen Dolmetscher!

Übersetz: Übersetzt jeden Text (z. B. Briefe oder Anleitungen) von Englisch ins Deutsche oder umgekehrt! Sie geben beispielsweise ein: „The Computer is very silly.“ und erhalten: „Der Computer ist sehr dumm.“. Selbstverständlich werden auch kompliziertere Texte übersetzt (mit grammatischen Fehlern).

Lexika: Sie geben einfach das gesuchte Wort ein, und der Computer teilt Ihnen ein paar Augenblicke später alle Übersetzungen dieses Wortes mit. *Endlich Schluß mit dem ewigen Blättern im Wörterbuch!*

Learner: Mit diesem Programm können Sie den Wortschatz Ihres Computers beliebig erweitern!

Lektor: Überprüft Texte auf Rechtschreib- und Tippfehler. Erteilt Korrekturvorschläge!

Der Übersetzer besteht aus den vier oben genannten Programmen und einer Wörterdatei mit über 30 000 deutschen und englischen Wörtern und kostet nur: **248,- DM**

unverbindl. empf. Verkaufspreis

Die Programme laufen sowohl in s/w als auch in Farbe und werden auf vier Disketten mit deutschem Handbuch und UpDate-Service geliefert.

Bestellungen schriftlich gegen Vorkasse oder Nachnahme (+ NN-Kosten) bei:

Softwarevertrieb Horst Blankenstein • Ettenhofenerstr. 31 • 8031 Weßling

Händleranfragen erwünscht!



R. Schuster Electronic

Unser Superknüller



JOYSTICKS

Joystick-Verlängerungskabel
2 x 200 cm
Quick Shot I
Quick Shot II
Quick Shot IV
Quick Shot V
Quick Shot VII
Quick Shot II Turbo
Speed King
Competition-Pro
mit Mikro-Schalter
wie oben, Gehäuse
transparent

Disketten 3,5"

Neutral 1D 135 tpi	34,90
10 Stück	39,80
Neutral 2D 135 tpi	34,90
10 Stück	39,80

34,90 Monitor SM 124 29,80
Floppy SDF 314/354 19,80
Keyboard 260/520 22,80

HARDWARE

Atari 520 STM Tastatur, 412 KByte RAM, 192 KByte
ROM, Modulator, Basic
192 KByte ROM, Modulator, Basic, Floppy SF 354, Maus

DM 598,-

Atari 520 STM/SF 354/Maus Tastatur, 512 KByte RAM,
ROM, Modulator, Basic, Floppy SF 354, Maus

DM 998,-

Atari 520 STM/SF 314/Maus Tastatur, 512 KByte RAM, 192 KByte
ROM, Modulator, Basic, Floppy SF 314, Maus

DM 1198,-

Atari 1040 STF Tastatur, 1024 KByte RAM, 192 KByte
ROM, Basic, Maus, integrierte Floppy 720 KByte

DM 1598,-

Atari 1040 STF/SM 124 Tastatur, 1024 KByte RAM, 192 KByte ROM,
Basic, Maus, integrierte Floppy 720 KByte, Monochrom-Monitor

DM 1998,-

Atari 1040 STF/SC 1224 Tastatur, 1024 KByte RAM, 92 KByte ROM,
Basic, Maus, integrierte Floppy 720 KByte, Farb-Monitor

DM 2498,-

HITRANS 300 C

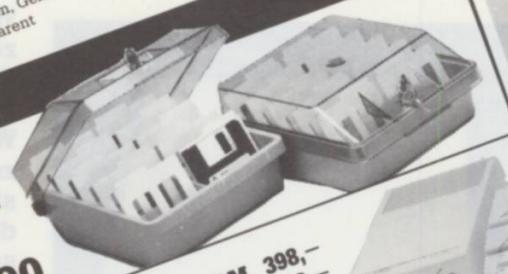
Akustikkoppler, 300 Baud, volldu-
plex, asynchron, V 24 RS 232 C-Inter-
face, induktives Empfangsteil,
eckige Höreraufnahme (ges. gesch.),
flexibles Mittelteil, Stromversor-
gung über Batterie, Netzteil und
Interface möglich, FTZ-Nr. (Postzu-
lassung) incl. Netzteil, Handbuch
und Hochglanzverpackung.

198,-

Disketten-Box

mit Sortiereinrich-
tung und Klapp-
Klarsicht-
deckel,
abschließ-
bar

24,90



DM 398,-
DM 598,-
DM 1298,-
DM 498,-
DM 998,-
DM 148,-
DM 148,-



SOFTWARE FÜR ST

Word deutsch	149,00
Word plus/1st Mail	199,00
st Lektor	149,00
1st Spooler	99,00
1st Mail	63,90
10th Frame	499,00
Adiment ST	129,00
A mind forever Voyaging	59,90
Adventure Twin Pack	77,90
Alternate Reality	159,00
Arena	92,90
Apshai Trilogy	78,00
Astan DB Calc	96,90
Ballyhoo	56,90
Borrowed Time	68,90
Black Cauldron	69,90
Bratacass	92,90
DB Master	348,00
Cards	399,00
Championship Wrestling	94,90
Color Space	119,00
Cuththroats	76,90
dbman	54,90
Deep Space	92,90
Eazy Calc	69,90
Eden Blues	78,00
Electronic Pool	53,90
Enchanter	39,90
Extensor	148,50
Fantasia II	39,90
Fire Blaster	57,90
First of Fury	375,90
Flight Simulator II	92,90
Flip Flop	89,00
Flip Side	149,00
Fleet Street Publisher	99,00
Gato	
G.B.A. Basketball	
GST-Macro Assembler	
GST-1st Word	

79,95 Leaderboard	68,90
78,00 Leaderboard ADD-ON T	31,90
67,90 Leather Goddess	32,90
89,00 Liberator	78,90
99,00 Hippo Backgammon	35,90
149,00 Hippo Disk Utilities	80,90
99,00 Hippo Ramdisk	77,90
99,00 HippoSimple	51,90
129,00 Hollywood Hi Jinx	99,00
69,90 Infidel	58,00
84,90 International Karate	51,90
77,90 Jewels of Darkness	63,90
159,00 K-Communications	108,90
92,90 Karate	80,90
92,90 Karate Kid II	62,90
96,90 Karate Master	62,90
56,90 Kings Quest II	62,90
99,00 Lands of Havoc	149,00
68,90 Leaderboard	148,00
68,90 Leaderboard ADD-ON T	104,90
67,90 Leather Goddess	148,00
89,00 Liberator	104,90
99,00 Hippo Backgammon	148,00
149,00 Hippo Disk Utilities	148,00
99,00 Hippo Ramdisk	148,00
99,00 HippoSimple	148,00
129,00 Hollywood Hi Jinx	148,00
69,90 Infidel	148,00
84,90 International Karate	148,00
77,90 Jewels of Darkness	148,00
159,00 K-Communications	148,00
92,90 Karate	148,00
92,90 Karate Kid II	148,00
96,90 Karate Master	148,00
56,90 Kings Quest II	148,00
99,00 Lands of Havoc	148,00
68,90 Leaderboard	148,00
68,90 Leaderboard ADD-ON T	148,00
67,90 Leather Goddess	148,00
89,00 Liberator	148,00
99,00 Hippo Backgammon	148,00
149,00 Hippo Disk Utilities	148,00
99,00 Hippo Ramdisk	148,00
99,00 HippoSimple	148,00
129,00 Hollywood Hi Jinx	148,00
69,90 Infidel	148,00
84,90 International Karate	148,00
77,90 Jewels of Darkness	148,00
159,00 K-Communications	148,00
92,90 Karate	148,00
92,90 Karate Kid II	148,00
96,90 Karate Master	148,00
56,90 Kings Quest II	148,00
99,00 Lands of Havoc	148,00

99,00 Leaderboard	109,00
78,00 Leaderboard ADD-ON T	77,90
67,90 Leather Goddess	92,90
89,00 Liberator	41,90
99,00 Hippo Backgammon	69,90
149,00 Hippo Disk Utilities	53,90
99,00 Hippo Ramdisk	41,90
99,00 HippoSimple	53,90
129,00 Hollywood Hi Jinx	53,90
69,90 Infidel	53,90
84,90 International Karate	53,90
77,90 Jewels of Darkness	53,90
159,00 K-Communications	53,90
92,90 Karate	53,90
92,90 Karate Kid II	53,90
96,90 Karate Master	53,90
56,90 Kings Quest II	53,90
99,00 Lands of Havoc	53,90
68,90 Leaderboard	53,90
68,90 Leaderboard ADD-ON T	53,90
67,90 Leather Goddess	53,90
89,00 Liberator	53,90
99,00 Hippo Backgammon	53,90
149,00 Hippo Disk Utilities	53,90
99,00 Hippo Ramdisk	53,90
99,00 HippoSimple	53,90
129,00 Hollywood Hi Jinx	53,90
69,90 Infidel	53,90
84,90 International Karate	53,90
77,90 Jewels of Darkness	53,90
159,00 K-Communications	53,90
92,90 Karate	53,90
92,90 Karate Kid II	53,90
96,90 Karate Master	53,90
56,90 Kings Quest II	53,90
99,00 Lands of Havoc	53,90

99,00 Leaderboard	77,90
78,00 Leaderboard ADD-ON T	92,90
67,90 Leather Goddess	41,90
89,00 Liberator	79,90
99,00 Hippo Backgammon	63,90
149,00 Hippo Disk Utilities	63,90
99,00 Hippo Ramdisk	63,90
99,00 HippoSimple	63,90
129,00 Hollywood Hi Jinx	63,90
69,90 Infidel	63,90
84,90 International Karate	63,90
77,90 Jewels of Darkness	63,90
159,00 K-Communications	63,90
92,90 Karate	63,90
92,90 Karate Kid II	63,90
96,90 Karate Master	63,90
56,90 Kings Quest II	63,90
99,00 Lands of Havoc	63,90
68,90 Leaderboard	63,90
68,90 Leaderboard ADD-ON T	63,90
67,90 Leather Goddess	63,90
89,00 Liberator	63,90
99,00 Hippo Backgammon	63,90
149,00 Hippo Disk Utilities	63,90
99,00 Hippo Ramdisk	63,90
99,00 HippoSimple	63,90
129,00 Hollywood Hi Jinx	63,90
69,90 Infidel	63,90
84,90 International Karate	63,90
77,90 Jewels of Darkness	63,90
159,00 K-Communications	63,90
92,90 Karate	63,90
92,90 Karate Kid II	63,90
96,90 Karate Master	63,90
56,90 Kings Quest II	63,90
99,00 Lands of Havoc	63,90

R. Schuster Electronic
OBERE MÜNSTERSTR. 33-35 · (02305) 3770 · 4620 CASTROP-RAUXEL

ATARI
System-Fachhändler



Schneider
COMPUTER DIVISION
Vertragshändler

Stair
Micronics

Vertragshändler

Commodore
Vertrags-Werkstatt



A 587

Bitte bei Bestellung
Computertyp
angeben.

Versand per
Nachnahme zuzügl.
Oder Vorkasse auf
Psch.-Konto
Nr. 69422-460
PschA Dortmund
zuzügl. 5,- DM
Versandkosten.

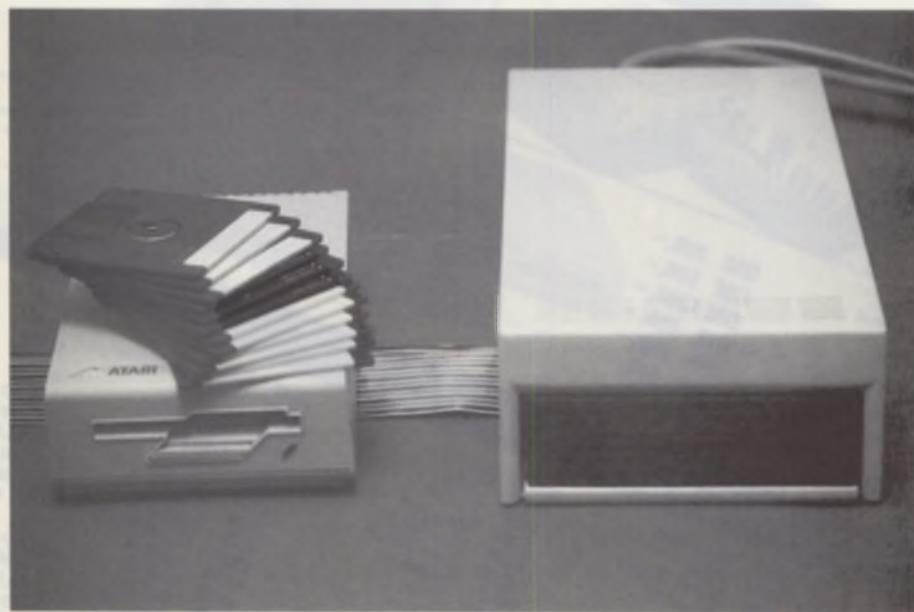
(2,- DM in Briefmarken liegen bei)
Hiermit bestelle ich per Nachnahme:
(incl. Kostenlosem Katalog)

Vorname, Name
Straße, Hausnummer
PLZ, Ort
Telefonnummer

Datum, Unterschrift

Sicher ist Sicher

Zwei Backup-Programme für die Harddisk



Weil ein Streamer (Bandlaufwerk) zum Sichern des Harddiskinhaltes für ATARI-Besitzer wohl noch nicht in Sicht ist, bleibt nur der Weg, die Harddisk auf Disketten zu sichern. Damit dies schnell und sicher geht, gibt es Programme, die diesen Vorgang vereinfachen sollen.

Wir testeten die Programme „Harddisk Help“ von GDATA und „Backup“ von Michtron im Vertrieb von Microdeal. Beide Programme haben eine bedienerfreundliche GEM-Oberfläche.

Backup bietet mehrere Arten der Plattenicherung an. „Full Backup“ sichert alle Files einer Harddisk-Partition. Dabei können Dateien, die nicht auf eine Diskette passen, aufgesplittet werden.

„Incremental“ und „Backup by Date“ erlauben eine Selektion der Files, die seit dem letzten Backup geändert oder erst nach dem letzten Backup geschrieben wurden. Dafür ist natürlich eine Hardware-Uhr angebracht. Es ist jeweils möglich, den Backup-Vorgang auf ein bestimmtes Unterverzeichnis zu beschränken, was eine praktische Sache ist.

Schließlich hat man noch die Möglichkeit zu einem „Image Backup“ mit dem eine gesamte Partition der Festplatte, belegt oder nicht, gesichert wird – sicherlich die am wenigsten intelligente Backup-Methode. Zur Datensicherung werden ein- oder zweiseitige Disketten im normalen ATARI-Format verwendet.

Für ST-Benutzer, die eine zeichenorientierte Benutzeroberfläche bevorzugen, sind noch zwei „TTP“-Programme vorhanden, die den gleichen Funktionsumfang wie die GEM-Version haben.

Harddisk-Help bietet in der Grundversion leider nur die Möglichkeit, ei-

Programm	benutzt	Schreiben	Formatieren	Gesamt
HHELP	8 Disks 815 KB	45:00 (5:00)	14:00 (1:40)	60:00
HHELP * extension	5 Disks 400 KB	4:00 (0:48)	4:00 (0:48)	8:00
BACKUP Full	2 Disks 720 KB	27:30 (19:30)	1:10 (0:35)	28:40
BACKUP Image	9 Disks 720 KB	13:30 (1:30)	9:00 (1:00)	24:10

Gesichert wurde Partition 'D' mit insgesamt 6 MB (12287 Sektoren), davon 1,3 MB in 226 Files belegt.

*: Einseitige Disketten verwendet wegen Schwierigkeiten mit NEC 1036A – Laufwerken !

ne Festplattenpartition am Stück zu sichern. Dazu werden die eingelegten Disketten noch einmal in ein Spezialformat gebracht, das ca. 815 KB pro Disk ermöglicht (Markendisks notwendig!). Das Sichern ist in der Grundversion leider extrem langsam: Zum gesamten Backup einer 20 MB-Platte wären etwa drei Stunden Arbeit notwendig!

Zusätzlich zu „Harddisk Help“ gibt es aber eine „Extension“, die sehr schnell arbeitet und zudem die Daten komprimiert. Ein Zeitvergleich der Programme findet sich auf Bild 1 – „Harddisk Help Extension“ ist am schnellsten.

Leider setzt das Programm die Grundversion voraus und muß zusätzlich gekauft werden.

Die Handbücher beider Programme sind dünn, enthalten jedoch alle nötigen Angaben. Da die Bedienung der Programme mit GEM ein Kinderspiel ist, wird man sie kaum brauchen.

Erwähnenswert ist schließlich der Update-Service bei Harddisk Help. So erhielt ich automatisch und kostenlos eine neue, von kleineren Fehlern bereinigte Version des Programms.

Auch wenn das Sichern einer Festplatte auf Disketten eine unbefriedigende

Sache ist, sind die Leistungen der Programme akzeptabel. „Backup“ bietet viele intelligente Optionen; „Harddisk Help Extension“ ist schnell.

Robert Tolksdorf

Vertrieb:
Harddisk Help 79,-
Harddisk Help Extension 59,-
GDATA
Siemensstr. 16
4630 Bochum 1

Backup 89,-
Gerhard Knupe
Güntherstr. 75
Postfach 354
4600 Dortmund 1

Soll Ihr NEC P6 auch dort mit 24 Nadeln drucken, wo bis jetzt nur 8 möglich sind. (1st Word, Degas, Easy Draw...)

Print de Luxe 59,- DM

Totronik – Torsten Droste
Tübinger Str. 19a · 7000 Stuttgart 1

(Versandkosten DM 5,-, NN zzgl. DM 2,- o. V.-Scheck)

2-4 MEGABYTE

RAM-Erweiterung

Einbaufertige Platine ohne Ram-Bausteine
Flexibel Aufrüstbar von 2- bis 4 MByte
Steckbar, keine Lötarbeiten!!!

Funktionsgetestet mit Einbauanleitung

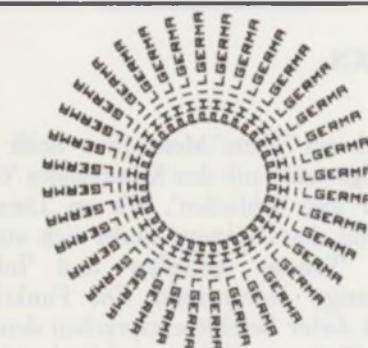
398,- DM

Platine mit Ram's auf Anfrage

EPROM-BANK II mit Desk-ACC-Files 129,-
EPROM-BANK I 128 KB, ohne Eproms 69,-
STAR NL 10 inkl. Interface 698,-
NEC-FLOPPY 720 KB, anschließfähig 448,-
NEC-FLOPPY wie vor, 2 x 720 KB 748,-

Versand per NN, zzgl. Versandkostenanteil

Call Soft Köln 02 21/21 17 61
5000 Köln 1 · Händelstraße 2-4



LATTICE C (Metacomco) – Bewährter C-Compiler der USA-Firma Lattice, Standardprodukt in der IBM-Welt. Kompatibel auf vielen Rechnern, gut für professionelle Entwicklungen. Auch sehr gut für den C-Neuling da voller Kemoningham/Ritchie Standard. Fließkommarithmetik mit 16 Stellen Genauigkeit. Selbstverständlich VDI und AES Bibliothek, viele UNIX-ähnliche Funktionen. Ausführlich deutsches Handbuch ... DM 346,00

MCC ASSEMBLER (Metacomco) – Professioneller Makro Assembler, der den vollen Motorola 68000 Instruktion Set unterstützt. Mit Editor, Linker und TOS-Libraries, AES, VDI. Ausführliche Fehlermeldungen, Handbuch 100 Seiten ... DM 168,00

CAMBRIDGE LISP (Metacomco) – Interpreter und Compiler mit dem Sprachumfang, den man von Großrechnern gewöhnt ist. Voller Real-Arithmetik 16 MByte Adressraum. Handbuch 330 Seiten ... DM 490,00

MCC PASCAL (Metacomco) – Pascal Compiler ISO 7185 Standard. Single Pass Compiler, schnell u. effizient. Komplette Grafikeinbindung durch GEM VDI und AES Funktionen. Die Bibliotheken sind im Quellcode vorhanden. MCC Pascal Programme können mit MCC Assembler oder Lattice C gelinkt werden. Handbuch 200 Seiten ... DM 198,00

BCPL Interpreter (Metacomco) – Eine leistungsfähige Sprache, besonders für die Systemsoftwareentwicklung. Mit GEM-Bibliothek ... DM 348,00

APL 68000 Interpreter (MicroAPL) – Eine sehr schnelle Version dieser von IBM-Rechnern bekannten Sprache. Info anfordern ... DM 490,00

PHILGERMA IHR SPEZIALIST FÜR ATARI ST COMPUTERSPRACHEN

PRO PASCAL (Prospero) – Professioneller Pascal Compiler ISO 7185/ANSI/770x3.97. Viele Erweiterungen gegenüber ISO. Fließkommarithmetik mit 16 Stellen, dynamische Strings. Einbindung von Assembler und Fortran 77. Dieser Compiler erzeugt sehr schnellen Code auch bei großen Programmen. Handbuch 250 Seiten ... DM 448,00

PRO FORTRAN (Prospero) – ANSI X3.9-78 Standard Fortran 77 Compiler für 68000 Prozessoren. Optimierender zwei Pass Compiler mit vielen zusätzlichen Optionen. Fließkommarithmetik 16 Stellen nach IEEE Standard. Große Programme durch 24 bit Adressraum. Assembler und Pro Pascal kann eingebunden werden. Ein Fortran wie auf Großrechnern. Handbuch 250 Seiten ... DM 490,00

MODULA II (TDI) – Diese umfangreiche Modula Implementierung vereinigt die Vorteile von Pascal mit neuen Sprachelementen. Integriertes Programmierungssystem. Compiler, Editor, Debugger und GEM Einbindung V 3.0 neu ... DM 298,00

NEU EINGETROFFEN

Desktop Publishing mit:
Fleet Street Editor ... DM 348,00
Publishing Partner ... DM 598,00
MS-DOS Emulator Robotek ... DM 198,00

K-SPREAD 2, völlig neue Version dieser bewährten Tabellenkalkulation. Mathematische Funktionen, sortieren und Makros ... DM 228,00

K-GRAF 2, völlig neue Version die viele statistische Funktionen enthält, bis zur Multibit Regression und CHI-Quadrat Test ... DM 148,00

NÄTURLICH HABEN WIR AUCH SPIELE

Flight II Simulator DM 118, Psion CHESS DM 69, GATO DM 69, Arena DM 79, Deep Space DM 89, Starglider DM 59, PAWN DM 69, Mercenary DM 49, Programm des Lebens DM 98, Skypilot DM 148, Major Motion DM 49, Karate Kid II DM 69, Alle Infocom Text-Adventures vorrätig

MODULA II Developer neu ... DM 448,00
MODULA II Commercial neu ... DM 898,00
ST PASCAL plus Compiler ... DM 248,00
GFA BASIC Interpreter ... DM 169,00
GFA BASIC Compiler ... DM 169,00
LDW BASIC Compiler ... DM 159,00
OMIKRON BASIC Interpreter ... DM 229,00
FORTH ST von Data Becker ... DM 99,00
OS-9 Betriebssystem mit umfangreicher Software von Cumana. Info anfordern ... DM 998,00

dbMAN Datenbank deutsch ... DM 399,00
oder die fertigen Anwenderlösungen
dbMAN-Literatur ... DM 189,00
dbMAN-Adressen, Serienbriefe ... DM 69,00

MONOSTAR schwarz/weiß Grafikprog ... DM 99,00
ART DIRECTOR Farbgrafik, dtach. Anl. DM 178,00
FILM DIRECTOR bewegte Bilder ... DM 198,00
GFA-DRAFT CAD-Programm ... DM 298,00

1st Wordplus deutsch ... DM 199,00
BECKERtext ST Textprogramm ... DM 199,00
SIGNUM Text und Grafik ... DM 428,00

AUSZUG AUS UNSERER HARDWARE-LISTE
Diskettenlaufwerke in Industriequalität CUMANA
Einzellaufwerk 3'5 ... DM 578, Doppellaufwerk 3'5
2 * 720K ... DM 898, Einzellaufwerk 5 1/2 40/80 Spuren
umschaltbar ... DM 678,00

HARDDISK XEBEC 40 MB, 40MS, 8 Partitions mögl.
Bausatz ... DM 3.198, anschließfähig ... DM 3.698

Fordern Sie unsere umfangreiche Preisliste an.
Bestellungen bitte an:

PHILGERMA GmbH, Ungererstraße 42,
8000 München 40, Tel: 089/39 55 51

Telefonische Bestellungen 10.00 bis 18.30 Uhr.
Bestellungen unter DM 200, Versandkostenanteil
DM 4,80. Nachnahme DM 3,20. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse. Besuchen Sie unseren Softwareladen in der Ungererstraße 19. Sie können alle Produkte anschauen und testen.

Baukasten für Bedienungsoberflächen

Das Resource-Construction-Set von Kuma

Drei verschiedene Resource-Construction-Sets sind derzeit in Deutschland erhältlich. Da ist einmal das 'Original' von Digital Research, dessen Version 1.4 im Atari-Entwicklungspaket enthalten ist, es ist auch bei der Redaktion für eine geringe Gebühr einzeln erhältlich. Das zweite Construction-Set gehört zum Megamax C-Compiler. Es ist einzeln überhaupt nicht zu kaufen. Vor einiger Zeit stellte Kuma einen dritten Bewerber vor. Nach längerer Arbeitszeit mit allen drei Resource-Editoren für den ST ist für mich das Kuma-Programm auch der klare Sieger in diesem Wettstreit. Es ist, von wenigen Kleinigkeiten abgesehen, nicht nur am komfortabelsten, sondern bietet auch noch einige besondere Features.

Das Programm arbeitet mit jedem Rechner der ST-Serie zusammen; auch der Farbmonitor wird unterstützt, allerdings nur in mittlerer Auflösung. Zum Testen standen uns eine deutsche und eine englische Version zur Verfügung; deutsches und englisches Handbuch sind weitgehend gleich und weder besonders ausführlich noch instruktiv. Gewisse Vorkenntnisse über die Struktur der AES-Resourcen sollte man schon besitzen.

Das Aussehen des Resource-Construction-Sets ähnelt stark dem normalen GEM-Desktop, nur die Menüleiste ist unterschiedlich. Ganz normale Floppy- und Mülleimer-Icons sind auf diesem Desktop zu finden, was die Bedienung sehr erleichtert. Das Programm kann Header-Dateien für Pascal, C, Modula II und Fortran erzeugen. C-Sourcecode wie beim Resource-Construction-Set von Digital Research kann leider nicht erzeugt werden. Da bei Modula II die Bezeichnung .DEF bereits für andere Dateien reserviert ist, benutzt KResource für die Definitionsdateien der Resourcen die Endung .RSD. Dateien der älteren Editoren können aber

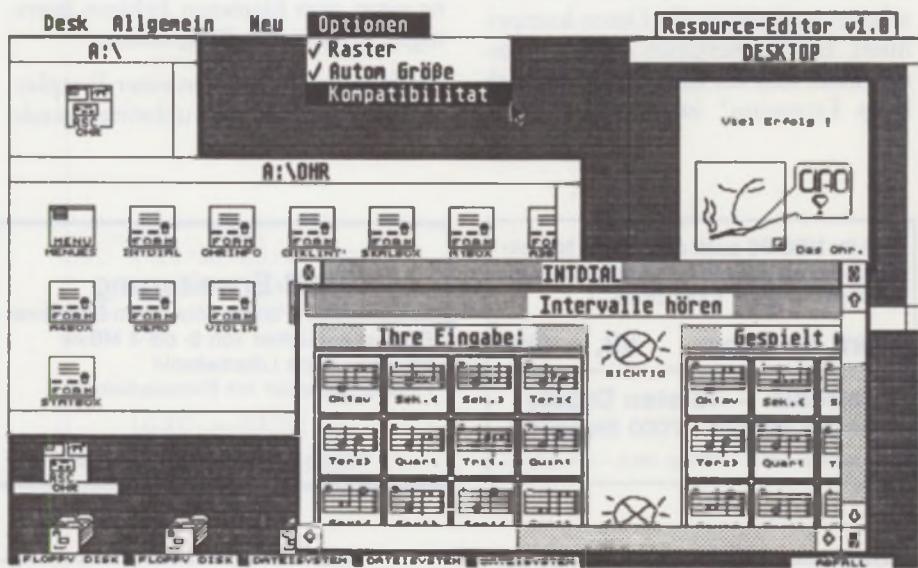


Abbildung 1: Der „Desktop“ des Kuma RCS

nach Umbenennung der .DEF Datei ebenfalls verwendet werden. Wegen einiger besonderer Features ist das Programm jedoch nicht in allen Fällen abwärtskompatibel, das heißt, KResource-Dateien können nicht immer in den Digital Research- oder Megamax-Editor übernommen werden.

Beliebig viele Resource-Dateien können geladen werden. Jede Datei erhält ein eigenes Icon auf dem Desktop. Diese Icons lassen sich wie die Floppy-Icons durch Doppelklick öffnen und zeigen ihren Inhalt wie Floppyinhaltsverzeichnisse in einem Fenster. Wiederum wie bei Inhaltsverzeichnissen können dann auch die einzelnen Objektäume des Resourcefiles durch Doppelklick geöffnet werden. Auch Objekte im Fenster der Objektäume können einfach mit Doppelklick 'geöffnet' werden; Sie bekommen dann aber kein eigenes Fenster, sondern eine Dialogbox, die sämtliche für das ausgewählte Objekt vorhandenen Einstellungsmöglichkeiten anzeigt. Das ist einfach und übersichtlich. Fast selbstverständlich existiert wie im Desktop

auch ein 'Datei'-Menü (hier heißt es 'Allgemein') mit den Kommandos 'öffnen' und 'schließen'. Wie im 'Datei'-Menü des Desktops findet sich auch ein 'Fenster schließen' und 'Info-Anzeige' Kommando. Die Funktionen dieser Befehle entsprechen denen des Desktops. Zuletzt enthält das 'Allgemein'-Menü noch das obligatorische 'Beenden'-Kommando, das allerdings auf jegliche Sicherheitsabfrage vor dem Verlassen des Editors verzichtet. Daten, die nicht gesichert wurden, gehen unwiderbringlich verloren. Überhaupt sind Sicherheitsabfragen keine Stärke des Programms: Auch der Papierkorb des KResource-Desktop schluckt ohne Nachfrage alles. Und er kann auch nicht, wie sein Kollege auf dem GEM-Desktop, wieder geöffnet werden. Dann erscheint die Nachricht: 'Der Papierkorb darf aus hygienischen Gründen nicht geöffnet werden'.

Das Menü 'Neu' enthält die Befehle, die neue Teile auf den Bildschirm bringen. Mit 'Datei' werden neue Resource-Files angelegt, mit 'Baum' wird ein neuer Baum an eine bereits geöffnete

Resource-Datei angehängt. Mit 'Objekt' schließlich kann man neue Objekte in den gerade ausgewählten Baum hineinbauen. Das Auswahlverfahren für 'Baum' und 'Objekt' ist einfach und komfortabel; beim Anwählen des Menüeintrags erscheint eine Dialogbox mit den möglichen Teilen. Wählt man nun ein Objekt aus der Dialogbox aus (Drücken des linken Mausknopfes), verschwindet diese, ohne daß ein weiterer Knopf betätigt werden muß, und man kann das gewählte Objekt im gewünschten Fenster plazieren, indem man den Mausknopf einfach losläßt. Das geht einfach und schnell, ohne daß man, wie im Resource-Construction-Set von Digital Research, erst zwischen zwei Fenstern wechseln muß und ohne fast ein Drittel des Bildschirms (wie beim Megamax Editor) mit einer festen Anzeige der sogenannten Partbox (die die momentan wählbaren Teile enthält) zu blockieren.

Das letzte Menü trägt, wie auch im Desktop, den Namen 'Optionen'. Dahinter verbirgt sich die 'Raster'-Funktion, die beim Verschieben oder Kopieren alle Objekte genau auf dem 80★24 Raster des Textbildschirms 'einrasten' läßt.

Das 'Autom. Größe'-Kommando sorgt dafür, daß Boxen, deren Inhalt editiert wurde, automatisch so vergrößert werden, daß der neue Inhalt auch noch hineinpaßt. Verlängert man zum Beispiel einen Textstring von 'Hallo' zu 'Hallihallo', würde die neue Umrahmung den ganzen neuen String umfassen; ohne die Option würde der Inhalt nach 'Hall' einfach abgeschnitten. Kehrseite der Medaille ist, daß auch alle Objekte, die in der Objekt-Hierarchie höher stehen, wenn nötig verändert werden. Wenn man Pech hat, muß dann eine ganze Box mit einigen Objekten wieder neu gestylt werden. Editiert man also ein Objekt, das gefährlich nahe am Rand zum Beispiel einer Dialogbox liegt, sollte man die Option besser abschalten.

Das dritte und letzte Kommando in der Menüzeile hilft bei der Erstellung von Ressourcen für die mittlere Auflösung auf dem monochromen Monitor. Es bewirkt bei allen Verschiebe-Operationen, bei denen man mit der Maus den Umriss des Objektes bewegt, daß dieser Umriss seiner Größe in der mittleren Auflösung entspricht, also dop-

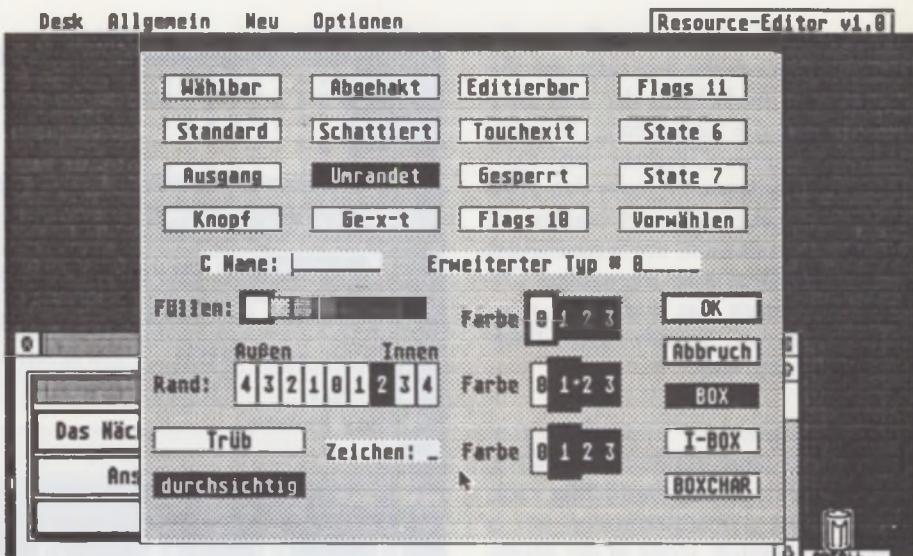


Abbildung 2: Leichtes Erstellen von Dialogboxen

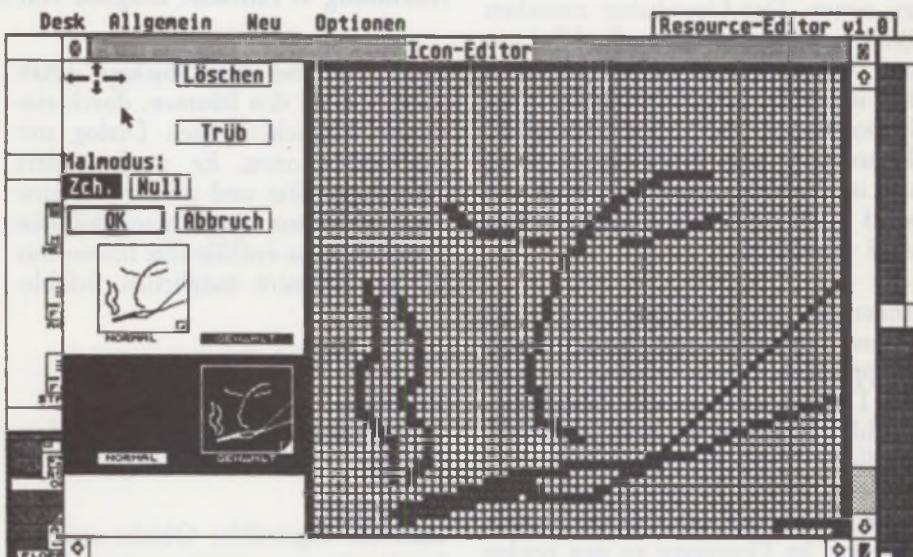


Abbildung 3: Der eingebaute ICON-EDITOR

pelt so hoch erscheint. Damit kann der Platzbedarf in der mittleren Auflösung besser eingeschätzt werden. Alle weiteren Editorfunktionen sind nicht über die Menüleiste zugänglich.

Beim Erstellen eines neuen Resource-Files geht man so vor: Zuerst öffnet man eine neue Datei. Nach Anwählen des Menüpunktes erscheint eine Dialogbox, in die man den Namen des neuen Files eingeben kann. Daraufhin erscheint das File als Icon auf dem Desktop des Editors. Dieses Icon kann man nun mit einem Doppelklick öffnen; da das File neu ist, erscheint ein leeres Fenster, das für die Bäume des Files vorgesehen ist. Mit der Funktion für einen neuen Baum kann in dieses Fenster jetzt ein Baum eingebaut werden. Dafür stehen die Typen Menü,

Dialog, Alert, Freier String und Freies Image zur Verfügung. Dem aufmerksamen Leser wird auffallen, daß der Typ Freier Baum, den es in den anderen Editoren gibt, hier fehlt. Dieser Typ wird dadurch überflüssig, daß KResource selbstständig entscheidet, zu welchem Typ die editierte Box gehört. Befindet sich ein solcher Baum im Fenster des Resource-Files, kann er mit einem Doppelklick geöffnet werden. Dann erscheint seine nähere Struktur in einem weiteren Fenster. Statt einem Doppelklick kann man mit einfacherem Klick auch eine Dialogbox erreichen, die Namensänderungen, Typänderungen, sowie (bei Dialogboxen) Alerts, Menüs und auch eine Testoption beinhaltet. Mit ihr kann ein Baum (vorausgesetzt, er enthält ein Objekt, das den 'exit'-Status besitzt)

getestet werden. In diesem Testmodus stellt KResource die Box oder das Menü auf dem Bildschirm dar und übernimmt auch die Verwaltung. Bei jeder Betätigung eines Objektes mit 'exit'-Statut gibt KResource dann den zugehörigen Objektindex und Namen an. Das ist sehr nützlich, um festzustellen, ob man das Benennen irgendeines Objektes vergessen hat (oder ob man, noch schlimmer, irgendwelche Objekte verwechselt hat).

Die Möglichkeit zur Typänderung erlaubt, etwas „ausgeflipptere“ Menüs zu erstellen, als dies standardmäßig möglich ist. Im Formularmodus ist es durchaus möglich, Icons in die Menüleisten einzubauen, oder, wie bei Signum, mehrere Einträge nebeneinander zu setzen. Der Umschalter zwischen Box- und Menümodus passt dabei gut auf: Wenn man es zu toll getrieben hat, ist ein Zurückschalten in den Dialogboxmodus nicht mehr möglich. Denn nicht jede Baumkonstruktion, die im Formularmodus möglich ist, wird auch vom Menü-Manager des AES verkraftet.

Innerhalb des Editierfensters einer Baumstruktur können ebenfalls durch Doppelklick auf ein beliebiges Objekt die Dialogboxen, die alle Einstellmöglichkeiten enthalten, erreicht werden. In diesen Boxen können die Flags der Objekte sowie einige Parameter (je nach Objekttyp verschieden) gesetzt werden. Im Gegensatz zu den beiden anderen Resource-Editoren kann man auch Voreinstellungen, zum Beispiel für Rdiobuttons, mit den Resource-Files abspeichern. Damit kann man auf das lästige (und mühsame) Einstellen der Default-Werte im Programm verzichten. Doch damit nicht genug: Das AES ignoriert das obere Byte des Typ-Wortes sowie einzelne Bits im Status- und Flagwort der einem Objekt zugeordneten Datenstruktur. Diese Bits bzw. das Byte stellt KResource dem Benutzer zur Verfügung. Man könnte diese Werte zum Beispiel für eigene Flags oder als Suchkriterium für die Bearbeitung mehrerer gleichartiger Objekte verwenden: Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Einige unbedeckte Programmieraufgaben sollten sich auf diese Weise vereinfachen lassen. Bleibt nur zu hoffen, daß diese Werte in zukünftigen AES-Versionen nicht irgendwann einmal gebraucht werden!

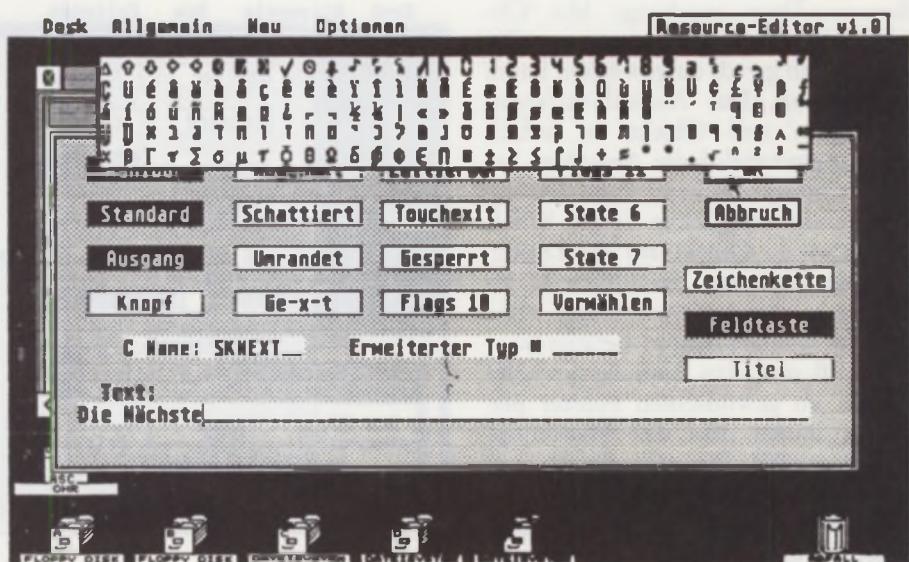


Abbildung 4: Einfache Eingabe von Sonderzeichen in Textfelder

Doch auch bei den Objekten erhält man, wie bei den Bäumen, durch einfaches Anklicken einen Dialog mit Editierfunktionen. Er ist besonders hübsch gestaltet und wächst wie eine Menüleistenbox aus dem angewählten Objekt heraus, enthält aber immer nur die im Moment möglichen Befehle.

Zur Verfügung stehen:

Editieren:

Ruft die vorher beschriebene Dialogbox auf.

Verstecken:

Läßt das angewählte Objekt unsichtbar werden.

Aufdecken:

Läßt vorher versteckte Objekte wieder erscheinen und kann deshalb nur nach einer Versteck-Operation aufgerufen werden.

Verflachen:

Lösche das angewählte Objekt, ohne seine Nachfolger mitzulöschen. Diese werden auf das Elternteil des gelöschten Objektes übertragen.

Schnappen:

Schiebt das Objekt auf die nächsten Rasterkoordinaten.

Sortieren:

Ordnet die Nachfolger eines Objektes entsprechend ihrer Bildschirmposition, wobei die Art der Ordnung in einem Dialog bestimmt werden kann.

Neuer Typ:

Bei Objekten, für die verschiedene Typen möglich sind, schaltet diese An-

weisung zwischen den einzelnen Typen um.

Mit den Dialogen und den gerade aufgezählten Funktionen sind beinahe alle wünschenswerten Editierfunktionen verfügbar. Für Icons und Freie Bilder steht darüber hinaus noch ein einfacher Icon-Editor zur Verfügung. Bei Doppelklick auf ein Icon öffnet dieser ein eigenes Fenster. Leider ist er nicht übermäßig komfortabel. Man kann aber gut damit arbeiten; besonders angenehm ist eine 'Trüb'-Funktion, die die Maske eines Icons zu einer Art Heiligschein aufbläht. Damit sind Masken schnell und mühelos erstellt.

Bei Text-Feldern existiert eine Dialogbox, die, ähnlich wie bei 1st-Word, den gesamten Atari-Zeichensatz enthält. Gefunden habe ich sie zufällig; in der Anleitung wird sie mit keinem Wort erwähnt. Man erreicht sie durch gleichzeitiges Drücken von ALTERNATE und Insert. Ungewöhnlich ist die Eingabe des 'Validation'-Strings bei editierbaren Textfeldern: Er muß mit gedrückter ALTERNATE-Taste eingegeben werden.

Außer den in Menüs und Dialogen angebotenen Editierfunktionen können Objekte aus den Editierfenstern durch einfaches 'dragen' mit der Maus auf das Desktop kopiert oder verschoben werden. Es ersetzt damit die 'Clipboard'-Funktion des Digital-Research-RCS auf ungleich vielseitigere Weise: Auf diesem Riesen-Clipboard können beliebig viele Bäume, Objekte oder Files abgelegt werden, nur durch den

KENNEN SIE ...

unser professionelles ATARI-Zubehör für Ihren ST ?

-Staubschutzhülle für ATARI 260 / 520 ST	DM 29,90
-Disketten 3,5", 100% Error free, 1 D, dobb. dens.	DM 5,50
-Sound Sampler 10 Bit (!) Musik- und Sprachausgabe bis zu 5 Minuten, Aufruf aus eigenen Programmen möglich, incl. 3 Software-Paketen, Demo Diskette incl. deutsch. Handbuch	DM 398,00
-Digitalis 4 Geräte in einem: Oszilloskop, Oszillograph, A/D Wandler und Speicher-Oszilloskop mit GEM-Software	DM 398,00
-PAL-Interface zum Anschluß Ihres ATARI ST an alle Farbfernseher, Grün und Bernsteinmonitore, Video-recorder und Stereoanlagen	DM 298,00
-EPROM Karte (128 KB) hardwaremäßig schaltbar	DM 79,00
-Monitor-/Floppystecker Original ATARI,	je DM 19,90
-EPROM-Programmiergerät programmiert EPROMs der 27er Serie, komplett mit GEM-Software	DM 349,00
-Experimentierplatine für den Modulport des ST	DM 29,90
-GEM-Akustik-Paket Akustikkoppler mit FTZ Zulassung, incl. Kabel und GEM-Software	DM 425,00
-MONOSTAR V 1.8 Zeichenprogramm der Superlative	DM 99,00
-EPROMS 2764, 27128, 27256 und 27512	ab DM 6,00
-Floppyverl.-Kabel, Druckerkabel, Joysticks Monochrom-Monitor Adapter, Diskettenbox u.s.w. auf Anfrage	
-PC-Gehäuse aus Metall mit 5fach Steckdose	DM 198,00
-Uhr-Modul für den Modulport incl. Software	DM 99,00

NEU !

Turbo-Digitizer, Echtzeit digital (25ms)
Auflösung: 640x400 u. 300x200 Pixel,
2,4,8,16 Graustufen und alle Farben !
DM 498,00

Computertechnik
Z. Zaporowski
Vinczestraße 4
5800 Hagen 1
Tel. 02331/14344

Vertrieb in der Schweiz:
MFS. Sägesser,
CH-3185 Schmitten
Tel. 037-36 20 60

Händleranfragen erwünscht !

SIE KENNEN ...

Das neue

PAL INTERFACE II

zum Anschluß von ATARI
260 / 520 / 520+ / 1040 ST

an jeden Farbfernseher in erst-
klassiger Qualität incl. Ton aus dem
Fernseher !!!

- separater Signalregler
- separater Videoausgang
- seperates Netzteil
- separater Cinchanschluß
für Stereoanlagen
- Anschluß gleichzeitig von
Grün/Bernstein-Monochrome
Monitor + Farbe zugleich

nur DM 298,00

Gratiskatalog ST-87 anfordern !

Computertechnik
Z. Zaporowski
Vinczestraße 4
5800 Hagen 1
Tel. 02331/14344

Vertrieb in der Schweiz:
MFS. Sägesser,
CH-3185 Schmitten
Tel. 037-36 20 60

Händleranfragen erwünscht !

Aktuelle Anwendungsprogramme

ETATGRAF

Das Haushaltbuch mit Grafik

Verwalten Sie Ihre Ausgaben mit dem Computer. Die grafischen Auswertungsmöglichkeiten verschaffen Ihnen jederzeit einen guten Gesamtüberblick

- bis zu 18 verschiedene Kostenarten
- Bearbeitung von 12 Monaten
- Tabellen-, Balken- und Kurvengrafik
- Preis: 3,5" Disc nur 58,- DM

FIBUKING

Die preiswerte Finanzbuchführung

- bis zu 60 Konten
- einfache oder doppelte Buchführung
- Bilanzierung in Sekundenschnelle
- Ausdruck von Grundbuch und Konten
- ideal für Kleingewerbe etc.
- einfache, komfortable Benutzung
- incl. deutscher Anleitung
- Preis: 3,5" Disc nur 136,- DM

Elfriede VAN DER ZALM - SOFTWARE - Tel. 0 44 61 / 55 24

Entwicklung & Vertrieb - Schieferstätte - 2949 Wangerland 3

Versand erfolgt per Vorkasse oder per Nachnahme (plus 5,- DM)

ASTROLOGISCHES KOSMOGRAMM

- Nach Eingabe von Namen, Geb.-Ort (geogr. Lage) und Zeit werden errechnet: Sidereche Zeit, Aszendent, Medium Coeli, Planetenstände im Zodiak, Häuser nach Dr. Koch/Schäck (Horoskop-Daten m. Ephemeriden) - Auch Ausdruck auf 2 DIN A4 mit allgemeinem Persönlichkeitsbild und Partnerschaft 75,-

BIORHYTHMUS zur Trendbestimmung des seelisch-/geistig-/körperlichen Gleichgewichts. Zeitraum bestimbar - Ausdruck per Bildschirm und/oder Drucker mit ausführlicher Beschreibung über beliebigen Zeitraum mit Tagesanalyse. Ideal für Partnervergleich 56,-

KALORIEN-POLIZEI - Nach Eingabe von Größe, Gewicht, Geschlecht, Arbeitsleistung erfolgt Bedarfsermittlung und Vergleich m. d. tatsächlichen Ernährung (Fett, Eiweiß, Kohlehydrate). Idealgewicht, Vitalstoffe, auf Wunsch Ausdruck. Verbrauchsliste für Aktivitäten 56,-

GELD - 25 Rechenroutinen mit Ausdruck für Anlage - Sparen - Vermögensbildung - Amortisation - Zinsen (Effektiv-/Nominal) - Diskontierung - Konvertierung - Kredit - Zahlungsplan usw.

GESCHÄFT - Bestellung, Auftragsbestätigung, Rechnung, Lieferchein, Mahnung, 6 Briefrahmen mit Firmendaten zur ständigen Verfügung (Anschrift, Konten usw., Menge/Preis, Rabatt/Aufschlag, MwSt., Skonto, Verpackung, Versandweg usw.) 96,-

ETIKETTENDRUCK - bedruckt 40 gängige Computer-Haftetiketten-Formate nach Wahl und Auflagebestimmung, kinderleichte Gestaltung, Ablage für wiederholten Gebrauch 89,-

BACKGAMMON - überragende Grafik, gänzlich mausgesteuert, ausführliche Spielanleitung, lehrreiche Strategie des Computers, in 6 Farben bzw. Graubefüllungen bei S/W 58,-

Prg. für alle ST-Modelle - Exzellent in Struktur, Grafik, Sound
- alle Prg. in Deutsch - alle Prg. S/W und Farbe

GLOBALER STERNENHIMMEL - zeigt aktuellen Sternenhimmel für Zeit + Ort nach Eingabe. Anklicken eines Objekts gibt Namen aus. Anklicken eines Namens zeigt das Objekt blinkend oder im Sternbild verbunden. Lupe für Großdarstellung mit Helligkeiten. "Wandern" simuliert Bewegung oder Drehung der Erde. 89,-

usw. usw. - Forderen Sie mit Freiumschlag unsere Liste an! Im Computer-Center oder bei uns zu obigen unverbindlich empfohlenen Preisen + DM 3,- bei Vorkasse oder DM 4,- bei Nachnahme

ADRESSEN 66,-
BIBLIOTHEK 66,-
LAGERARTIKEL 66,-
INVENTUR 96,-

FONT EDITOR unter DEGAS - 12 bekannte Schriftarten m. deutschem Zeichensatz 64,-

CASINO-Roulett - Mit Schnellsimulation, Chancenfest, Sequenzenverfolgung, Kassenführung, Häufigkeitsanalyse. Setzen d. Anklicken d. Chancen auf Tischgrafik 68,-



I. Dinkler · Idee-Soft

Am Schneiderhaus 17 · D-5760 Arnsberg 1 · Tel. 02932/32947

Softwaretest

Speicherplatz des Rechners oder den Platz auf dem 'Schreibtisch' beschränkt. Auf diese Weise kann man sehr komfortabel ganze Teile zwischen verschiedenen Resource-Files hin- und herkopianieren. Selbstverständlich können auch innerhalb der Editfenster alle Objekte einfach mit der Maus verschoben oder kopiert werden.

Wie beim Megamax-Editor können Dialogboxen bei KResource eine beliebige Größe annehmen, sie sind nicht – wie im RCS – auf die Fenstergröße beschränkt. Auch die Größe von Icons lässt sich beinahe beliebig einstellen, im Gegensatz zum Megamax-Editor sogar mit genauer Größenangabe. Leider bietet keiner der drei Resource-Editoren die Angabe der gerade eingestellten Boxgröße in Pixeln, sowie der relativen Koordinaten in Bezug auf das übergeordnete Objekt. Gerade bei der Erstellung eines neuen Desktop, der ja nun mal nicht als ganzes auf den Editierbildschirm paßt, wäre eine solche Anzeige bzw. Einstellmöglichkeit sehr wünschenswert. Aber auch für Dialogboxen, die Tabellen oder ähnliches enthalten sollen, wäre es nützlich. Auch wäre eine etwas flexiblere Raster-Funktion sehr angenehm. Das 80★24 Raster ist für viele Boxen einfach zu grob, außerdem sollte das Raster auf die Nullkoordinaten des übergeordneten Objektes beziehbar sein. Auch die Augen wären für solche Editierhilfen dankbar, sie werden beim Auf-den-Bildschirm-Starren für die pixelgenaue Positionierung sehr beansprucht. Der Kuma-Editor hat dabei noch den Nachteil, daß ein Objekt beim Verschieben

oder Vergrößern nicht genau dort erscheint, wo die Gummibandlinien des Umrisses zu sehen sind, sondern leicht verschoben. Dieser Effekt sollte schnellstens behoben werden. Im Icon-Editor ist es sehr störend, daß man zum Wechseln der Zeichenfarbe immer einen Schalter betätigen muß. Warum eigentlich nicht zum Zeichnen und Löschen die linke und rechte Maustaste benutzen?

Der Icon-Editor könnte etwas schneller sein; besonders nützlich wäre aber, gerade für größere Icons, ein Editor, der über echte Zeichenfunktionen verfügt. Hoffentlich wird es bald solche Icon-Editoren geben! Der Font-Editor von Signum ist da schon ein Schritt in die richtige Richtung. Leider kann man sich bei KResource auch nicht mit Nachladen von Icons, die man mit einem anderen Editor erstellt hat, helfen: Eine Nachlade-Funktion ist nicht vorgesehen. Aber all dies sind nachträgliche Mängel, wenn man bedenkt, daß auch andere Editoren solche Features nicht bieten können. Um das Erstellen größerer Ressourcen aber komfortabler (und vor allem weniger zeitraubend) zu machen, ist zu hoffen, daß irgend ein Hersteller sich solche Anregungen zu Herzen nimmt. Dafür wäre natürlich auch wichtig, die bisherige 32K-Beschränkung der Ressourcen aufzuheben: Der in Deutschland nicht erhältliche Nachfolger des Digital-Research-RCS kann die doppelte Größe verwalten.

Zwei ernsthafte Mängel bleiben bei KResource zu bemerken: Erstens die

bereits angesprochene Positionier-Genauigkeit bei Verschiebe- und Vergrößerungsoperationen. Zweitens ist das Programm nicht völlig absturzsicher; außerdem ließ es sich manchmal nur sofort nach dem Einschalten oder einem Reset starten, nicht aber nach Ablauf einer anderen Applikation.

Besonders wichtig für den Anwender ist die Betriebssicherheit der fertigen Resourcefiles. In diesem Punkt hat KResource die Nase besonders weit vorne. Mit den beiden anderen Editoren hatte ich bei der Entwicklung eines Programmes mehr oder weniger häufig Ärger, der sich in Programmabstürzen, die sich letztlich auf Fehler im Resource-File zurückführen ließen, äußerte. Von solchen „Macken“ ist KResource glücklicherweise völlig frei.

Zusammenfassend möchte ich dem Resource Construction Set von Kuma ein großes Lob aussprechen: Es ist zwar noch nicht mein Traum von einem RCS, aber es ist das weitaus Beste, was im Moment auf dem deutschen Markt erhältlich ist. Die Editierfunktionen sind sehr komfortabel, und insgesamt ist die Betriebssicherheit gut. Das Handbuch ist wenig lehrreich, ein Register wird sehr vermisst. Aber alle Kritikpunkte sind Kleinigkeiten: Die anderen Editoren haben viel größere Mängel. Das wichtigste ist, daß mit KResource erstellte Files völlig reibungslos funktionieren, was man von den Ergebnissen der anderen RCS nicht ohne weiteres behaupten kann. Fazit: Sehr empfehlenswert.

(CS)

Echtzeituhr

– Uhrzeit, Datum, Wochentag, Schaltjahr

Voll integriert – kein Ausgang wird belegt.
Steckbar – kein Löten, keine Mechanikbearbeitung. Installationsdiskette liegt bei.

Echtzeituhr mit Lithiumbatterie **DM 126,-**

Eepromkarten

256/128 KByte 4 Steckplätze **DM 79,-**
128/64 KByte 2 Steckplätze **DM 59,-**

Für 260 ST, 520 ST, 520 ST/M

Allen Geräten und Bausätzen liegt eine illustrierte, ausführliche Anleitung bei, die spezielle Kenntnisse überflüssig macht. Versand per NN.
Ausland Vorkasse + DM 8,50. Info kostenlos.
Händlerliste.

SCHÜS S. u. E. GmbH

Andreas Gerzen
Ing.-Büro für Datentechnik
Niederstraße 17
D-4019 Monheim
Telefon 02173/52200

1 M Byte Speichererweiterung

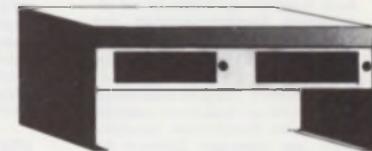
Einfacher, problemloser Einbau ohne Löten oder Blechbearbeitung. Einfacher, sicherer und vollständiger Funktions-test durch beiliegende G-S Routine auf Diskette. Äußerste Schonung des MMU-Sockels durch vergoldete Mikrosteckkontakte. Präzisionssockel. Extrem kurze Leitungswege. Selbstverständlich flimmerfrei.

Megaram, komplett, einbaufertig mit
Prüfdiskette **DM 229,-**

Schluß mit dem Kabelsalat!

PC-Gehäuse

Bitte Info anfordern



Aufschiebbares Tischgehäuse zur Aufnahme von 2 Laufwerken, Netzteil, Erweiterungen, Steckdosen usw. Rechner unterschiebbar. Seitliche Tragegriffe.

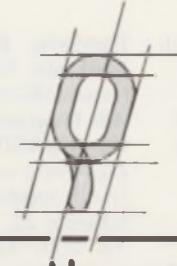
DM 182,-

Sonderposten

Gehäuse für 1 Laufwerk
DM 88,-

2 und 4 MByte

Speichererweiterung mit Mega-Chips



für alle ATARI von 260ST bis 1040ST

- Zusatzplatine zum Anschluß an die MMU
- voll Betriebssystem unterstützt
- paßt in jedes normale ATARI-Gehäuse
- einfache Montage
- 2 MByte Aufrüstung DM 1198,- incl.
- 4 MByte Aufrüstung DM 1898,- incl.

kostenlosem Einbau
kostenlosem Einbau

rhothron

Gesellschaft für medizinische Geräte- und Systementwicklung mbH

Tiergartenstr. 5-7, D-6650 Homburg (Saar), 06841-71805

HARDWARE-ERWEITERUNGEN FÜR ALLE ATARI-RECHNER

- Rho-BUS-System
- Parallel I/O-Timerkarte
- IEEE-488-Interface

- 8-10-12 bit A/D Wandler
- 12 bit D/A Wandler
- 4-fach RS 232 Karte

- ATARI-PC-Gehäuse
- Uhren-Datum-Karte
- Komplettsysteme Rho-PC

rhothron

Gesellschaft für medizinische Geräte- und Systementwicklung mbH

Tiergartenstr. 5-7, D-6650 Homburg (Saar), 06841-71805

Für den kleinen Bedarf —
Endlosdrucke zum kleinen Preis!

Einführungs-Sonderangebot!

1000 Endlos-Formulare

mit Mikro-Perforation,

Namen und Absender

DM 168,—

zzgl. MwSt. und Versandkosten

Ferling Druck

GmbH

Kleyerstraße 18 · 6100 Darmstadt
Telefon (061 51) 8 10 15

Endlosformular 1-fach

Druck 1-farbig:

Abnahme:	1000	2000	4000
DM pro 1000:	190,—	134,—	98,—

Druck 2-farbig:

Abnahme:	1000	2000	4000
DM pro 1000:	290,—	164,—	120,—

Endlossatz 2-fach (mit Ihrer Farbwahl)

Druck 1-farbig:

Abnahme:	1000	2000	4000
DM pro 1000:	330,—	260,—	196,—

Druck 2-farbig:

Abnahme:	1000	2000	4000
DM pro 1000:	390,—	290,—	270,—

Weitere Preise auf Anfrage!

Bitte schreiben Sie Ihren Namen und Adresse in Druckbuchstaben.

Wir liefern innerhalb von 14 Tagen!

3 PROGRAMME DER SUPERLATIVE!

ST- SOFTWARE MMAD

Megamax

DAS
ENTWICKLUNG
SYSTEM

Version
1.1.



Megamax-C Compiler, das komplette Entwicklungssystem mit In-Line-Assembler und Resource Construction Programm, 595,— DM

Signum! ist für Literaten, Wissenschaftler, für Studenten und für alle, die Schrift benutzen und auf Papier bringen wollen. 448,— DM

Signum!



Für alle, die wissen, was Grafik ist oder es wissen wollen. Zeichnen, Malen, Animation, Rotation; flächig und dreidimensional. 179,— DM

STAD



APPLICATION SYSTEMS HEIDELBERG, BRÜCKENSTRASSE 47, 6900 HEIDELBERG, (0 62 21) 41 01 34.
VERTRIEB BENELUX: PDS, POSTBUS 5829, NL-2280 HV RIJSWIJK (ZH). ÖSTERREICH: UEBERREUTER
HANDELS- U. VERLAGS GmbH, ALSERSTR. 24,
A-1091 WIEN. SCHWEIZ: SENN COMPUTER
AG, LANGSTRASSE 31, CH-8021 ZÜRICH.

APPLICATION SYSTEMS III HEIDELBERG

MIETE SOFTWARE

BS-Timeaddress, original, unbenutzt 239,- Tel. 0991/6175 (ab 18.30)

60.000.000 Bytes PD-Software Spiele, Anwendungen aller Art, Grafik- und Musikprg's, viele Demos die zeigen was Ihr ST so alles kann, Sie werden überrascht sein. Ausführliche Beschreibungen über unser PD-Angebot mit weit über 1000 Programmen auf 150 Disketten gibt es bei:

Gerald Köhler
Mühlgasse 6
6991 Iggersheim

Tel. 07931/44661 (24h-Service)

Public Domain Soft in Berlin je Disk DM 7,- Freiinfo: E. Behrendt Kudowastr. 23A, 1000 Berlin 33 Tel. 030-8254163 ganztags

★★ <<Die Wende>> ★★
In Sachen PD-Software über 180 1- und 2seitige Diskys zu Preisen wo selbst Tramiel nicht mehr mit halten kann! Wo? Bei R. Markert, Balbachtal 71, 6970 Lauda

★ PD-Programme aus USA ★ Umfangreiche Auswahl an deutschen Programmen mit Dokumentation! Diskette ab 5,- DM Gratisinfo: Reinhardt PD-Serv. Auf der Riehe 11, 3051 Suthfeld

ST-Software für Versicherungsgesellschaft. Info W. Nikoley, Waldstr. 3 ■ 5401 Bassenheim / 02625/6715

Verkaufe HDB Fibu / HDB Lohn HDB Fakt; neuwertig alle 3 Programme zusammen 400,- R. Baumann, 8371 Kirchdorf 9

Über 70 versch. PD-Spielprogramme (PAC-MAN, POOL u.a.) finden Sie in meinem PD-Gratisatalog u.a. TOP-Angebote! Ralf Markert, Balbachtalstr. 71, 6970 Lauda

Original Softw. + Bücher wg. Umstellung. Liste von R. Kurth, Evergerstr. 27, 5 Köln 80

★ ARTIKEL-Verwltg. je DM ★★ KUNDEN/LIEFER-Vwg 39,- ★ FAKTUR(Rechn.-Prg.) 149,- ★ HEISE-Software Paderborn ★ Tel 05254/68581 Simonstr. 17 ★

★ 1st PROPORTIONAL V2.0 ★ Proportionaldruck im Blocksatz m. 1stWord/Plus incl. Fußnoten, Grafik (spez. Grafiktr. f. 24 Nadeldrucker!), versch. Zeilenlineale in PS/Blocksatz, Verkettung v. bis zu 25 Texten im Ausdruck mit auto. Seitennummerierung, usw.. Für alle PS-fähigen Drucker w. NEC P6/7, HR15, EM701.EM811, Gabi 9009 u.a. PRG(GEM) m. ausf. (60 S.) deut. Handbuch 89 DM Tel: 05251/91543 - Kniß, 5100 Aachen - Viktoriastr. 9

Matrizen-Algebra im GfA-Compl. Gleich.-Syst., Eigenw., 20 Seiten Anleitung, Info: Dipl.-Ing. Fuchs, Traubenstr. 30, 7000 Stuttgart 1

Wir haben die Hardware...
Wir haben die Software...
Wir haben das Zubehör...

Schreiben Sie uns.
Wir antworten sofort.

Gerald Köhler
Soft- und Hardware Vertrieb
Mühlgasse 6
6991 Iggersheim
Tel. 07931/44661 (24h-Service)

Erf. Team erstellt Individual-Software unter TOS. 06227/1089

ORG.: GfA-BASIC V2.0 110,- "GfA-DRAFT 200,- 02196/93289

GfA-Basic Interp. und Compiler je 100,- DM, GfA-Draft 150,- DM Orig. + Handbuch. Tel. 07504/430

Brenne TOS und Programme auf Eprom Tel. 05171/3723

Verkaufe div. Originale z. B. GfA Basic Tel. 05171/3723

Einkommensteuer / Lohnsteuer-Jahresausgleich 86/87 / 20 DM Vorkasse incl. Disk u. Porto / Dipl. Finanzwirt J. Höfer, Grunewald 2a, 5272 Wipperfürth 02192/3368

Orig. m. Handb.: ST-Platine 300F; Printmaster 50 F; Mica 150 F; Boffin (engl.) 150 F; O. Noverraz Postfach 94, CH-1015 Lausanne

★★★★★ ATOMIUM ★★★★ Komfortables Datenbankprg. inkl. Grafikeditor zum Erstellen von Molekülstrukturen DM 149,- MS-Software-Erstellung, Halemweg 21, 1000 Berlin 13

PD-Software ist unser Spezialgebiet. Seit über einem Jahr. Schreiben Sie uns. Es lohnt sich: Gerald Köhler
Mühlgasse 6
6991 Iggersheim
Tel. 07931/44661 (24h-Service)

Wordstar 3.0 m. Mail Merge für 150,- u. Druckerkabel 35,- f. ST Tel. 0851/44415 18-21.00 Uhr

PD-SOFTWARE Spiele, Musik, Anwendungen, etc. nur 6,40 DM/Disk (über 300 KB) auch die PD v. ST Computer Gratisinfo bei E. Twardoch, Kaiser-Wilhelm-Str. 88, 1000 Berlin 46

SCHWEIZ: PD-Software am besten Paketweise: PD 1-40 aus ST-Computer - Pack 1-4: 5 Disc/Pack 25/DD beids. voll 1 Disc Fr 10,-

Check oder Noten. H. Schafroth Postfach 8, CH-8602 Wangen

BAUSTATIK: Holz-Beton-Stahl Ausschreibung: Angebot-Massen ProgrammService Schmidt Burgstr. 4, 5376 Marmagen Tel.: 02468/7417

★ Hausbesitzer/Hausverwalter ★

Nebenkosten-Abrechnungsprg. Gem, Maus, s/w DM98 Demo DM10 Info geg. Rückporto: T. Unkelbach, Merowingerstr. 10, 5000 Köln 1

An alle ST-Fans!
über 150(!) Disketten PD-Soft, auch doppelseitig, 200 Profi-Programme und viel Zubehör zu interessanten Preisen. Alle Atari-Computer deutlich unter Listenpreisen und mit einem vollen Jahr Garantie. Wir sind die ST-Spezialisten!!

Gerald Köhler
Soft- und Hardware Vertrieb
Mühlgasse 6 ★★ 6991 Iggersheim
Tel. 07931/44661 (24h-Service)

Stabwerk- u.v.a. Statik-Progr. sowie über 60 Mathem.-Progr. Info (1 DM) bei Dipl. Ing. Jürgen Bullmann, Zur Hindenburgschleuse 3, 3000 Hannover 71

1st-WORD+ neu 145,- KGRAF2 80,-; suche GfA-Draft, Statistik- u. Businessgraf. Prg: 0761/408179

Vereinsverwaltung kein Problem Beiträge, Listen, Serienbriefe, bel. Formulare, Aufkleber... rasend schnell für 89,- bei F. Fink, Carolinenglückstr. 29a, 4630 Bochum, Tel: (0234) 524676

Ausgesuchte PD-Software für Atari-ST auf Markendisketten zum Unkostenpreis von 6,65 DM je Disk + Versandkosten. Liste gegen Rückporto (2,00 DM in Briefmarken) von M. Tenham, Sedanstr. 66, 5600 Wuppertal 2

★★★★ Das Superangebot ★★★★
Goust 80 DM
XTRON V2 70 DM
Strike Force Harrier 60 DM
Katpro Royal 75 DM
Tel. 07668-7301

Praxiserpr. ST-LEXIKON! Stellen Sie sich Ihr eigenes Lexikon zusammen. GEM, alphabet. Sort. etc. (Info geg. fr. Rückumschl. 50 Pf) für 40,-! T. FERRARI, Friedrichstr. 24, 7317 Wendlingen

Tastaturbelegungs-Editor für Zeichen und Texte bis 40 Zeichen, mit Install.-Accessory und AUTO-Lader DM 32,- FunCalc: Funktionsorientierte Berechnung von Wertetabellen, 2D- und perspektivischen 3D-Grafiken mit Zooming, Linienverdeckung etc. DM 48,50

RamSave, RamBoot: schneller Blocklader für Michtron-MDISK (ausschließlich DM 27,- Alle Programme GEM-orientiert! Info GRATIS, Versand per NN zzgl. Porto und DM 5,- f. Disk, (1S/2S angeben) Matthias Schick, Schänzle 22, 7500 Karlsruhe 21, Tel. 0721/752872

★★ PD-Service DM 5,00 ★★
Angebot wie PD dieser Ausgabe Preis inkl. Disk zzgl. Porto u. Verp. DM 5,00 (Ausl. DM 10,00) NN plus 1,70 besser V-Scheck IKS, Enzianstr. 18 7500 Karlsruhe 41 ab 18 Uhr 0721/473644

■ ST VOICE Sprachausgabe auf dem ATARI ST. Hardwareerweiterung incl. Treiber-Software. ■ ST SCHECK GEM-Programm zum Verwalten und Drucken von Schecks und Überweisungsformularen. ■ ST VOLT Digitale Meßwerteinheit auf dem ATARI ST! ■ SCHLEGEL Datentechnik Schwarzachstr. 3, 7940 Riedlingen ■ Tel. 07371/2317, 2438

STAR NL-10 Druckertreiber für WORDPLUS: 7 Grafikmodi über 40 zusätzliche Steuerbefehle volle Ausnutzung d. NL-10 Mögl. Anleit. 20,- per Rechnung K. Plüher, K.-F.-Friesenstraße 26 02323/40887 Demo anfordern!

PLOT-ST für Pro-FORTRAN! Einfachste Ausgabe grafischer Darstellungen auf Bildschirm und Drucker. Mehrere Funktionen gleichzeitig darstellbar! Komfortabel wie auf einem Großrechner. DM 95,- Handbuch DM 15,- (wird verrechnet); Info gratis. Bestellung/Info bei: M. Gamer, Friedrichsring 26, 6050 Offenbach.

EDIT+SORT: Maskeneditor zum Generieren von Dateimasken für komp. Eingabe. Freie Sortierung ihrer Dateien 29,- DM. Info: O. Kuschek, Mühlheimer Mühle, 5378 Blankenheim, 02449/1003

ATARI-ST-Software in großer Auswahl ab Lager lieferbar. Kostenlose Preisliste anfordern. HEINICKE-ELECTRONIC, Kommenderiestr. 120, 4500 Osnabrück, Tel. 0541/82799, Tx 944966

An alle ST-Fans!
Über 150(!) Disketten PD-Soft, auch doppelseitig, 200 Profi-Programme und viel Zubehör zu interessanten Preisen. Wir sind die ST-Spezialisten!

Gerald Köhler
Soft- und Hardware Vertrieb
Mühlgasse 6 ★★ 6991 Iggersheim
Tel. 07931/44661 (24h-Service)

■ Datex Datenvw. GEM, Umlaute
■ bel. Ein/Ausgabe, Such/Sortier
■ fikt. -Bildung satzübergreifend
■ fnd. Anleitung, Update DM 50,-
■ VIDEX Videocassverw., sucht
■ Filme, Filmverzeichnis DM 25,-
■ CADEX Musikcassverw., Titel-
suche, Interpretenverz. DM 25,-
■ Fibex Fibu, Bilanz, GuV, Monats-
überschuss, 40 bel. Konten, USt-
Ber., 2400 Buchungen DM 65,-
■ SUPEX Superhirnspiel DM 25,-
■ T. 09421/33619 17 bis 21 Uhr

FIBU: dopp. Buchführung für Kleinbetriebe, Freiberufl., (Vor + MWSt), Vereine, Haushaltführungen; 300 Konten, 3000 Buch., Monatsü., superschnell; 59,- DM
Info: O. Kuschek, Mülheimer Mühle, 5378 Blankenheim, 02449/1003

World+ 160,- ST-Pascal+ 200,-
Megamax-C m. dt. Anl. 460,-
VOC-Royal 60,- Super-Copy 20,-
07463/1771 ab 17°

Kleine Anzeigen - kleine Preise
ST-Software, zum Beispiel:
FlightSimulator II DM 107,-
Sundog DM 87,- und alle anderen.
Gratisliste bei A. Gauber Software
Buhlstraße 16a, 7505 Ettlingen
Telefon: 07243/78511 o. 16959

PD-Software ist unser Spezialgebiet.
Seit über einem Jahr.
Schreiben Sie uns. Es lohnt sich:
Gerald Köhler
Mühlgasse 6
6991 Igelsheim
Tel. 07931/44661 (24h-Service)

**Mitgliederverw.: Adress-Listen, Eti-
ketten, Beitrag, Mahnen, Abbuchen,
Extras. 69,- DM. Info: O. Kuschek,
Mühlh. Mühle, 5378 Blankenheim,
02449/1003**

BIETE HARDWARE

Schachprogramm 'Deep Thought'
Exklusiv bei uns, nur 89 DM
Händleranfragen erwünscht!!
TV/AV-Modulatoren ab 130 DM
1x3.5"-Floppy für ST 450 DM
2x3.5"-Floppy für ST 799 DM
NEC 1036A (3.5"-Floppy) 278 DM
Floppy-/Monitorstecker uva.
Info bei: Stachowiak-Computer
4300 Essen, Burggrafenstr. 88
Tel.: 0201/273290

SF 354 Floppy 150,- 0221/375677

★ FAST ROM ★
★ 100% schnellerer Disketten-★
★ zugriff DM 29,50 ★
★ 128 K-Byte Eprombank ★
★ fertig erstellt mit Software ★
★ Ihrer Wahl DM 149,50 ★
★ Bestellungen und Anfragen an ★
★ Ing. Büro M. Ohlms Pf. 6312 ★
★ 44 Münster Tel. 0251/663015 ★

Diskettenstation für ATARI ST
Einzelstation (NEC 1036) 395 DM

Doppelstation (NEC 1036) 695 DM
Software zu Spitzenspreisen.
Ataripoint - Rauch 07031-52607

Video-Interface Box III neu
für 130 DM zu verkaufen
H. Schönberg 07151-606373

Eprommer mit Textool nur 145,-
Accu-Uhr 35,- DM ★ 040-862771

■ **DISKETTEN** ■
■ 5 1/4", 48 tpi, DM 0,97, 2D ■
■ 3 1/2", 135 tpi, DM 2,70, 1DD ■
■ 3 1/2", 135 tip, DM 2,95, 2DD ■
■ 3" Markendisk, DM 7,00, 2CF ■
■ Allg. Austro-Agent., Ringstr. 10 ■
■ D-8057 Eching, Tel: 08133/6116 ■

Farbmonitor Atari SC 1224 !NEU!
keine 10 Betriebsstunden!
DM 890,- Tel: 08641-8687

EPSON FX 85 1195,- 0991/6175

FLOPPY-MODELLE 3.5 ZOLL:
ST- 3 -> 1★ 720 KB: 399 DM
ST-13 -> 2★ 720 KB: 699 DM
MODELLE MIT 5.25 ZOLL:
ST- 5 -> 1★ 720 KB: 555 DM
MODELLE MIT 3.5 UND 5.25:
ST-16 -> 2★ 720 KB: 898 DM
** 100% ST-COMP., NETZTEIL
** EINGEB., MIT NEC 1036A
** KOMPL. ANSCHLUSS-FERT.
** 14pol INDUSTRIESTECKER
** ATARI-GRAU-GEHÄUSER**
WEITERES: ALLES ENDPREISE
--> NEC FD 1036A: 245 DM
--> SF354 UMBAU M. 1036A
--> NUR 298 DM! <---
FISCHER COMPUTERSYSTEME
Tel: 06151/51395

Speichererweiterung auf 1 MByte
Kompletter Einbau und Rücksendung.
Superpreis 180,- DM
Diskstation 720 KB mit NEC 1036
für ATARI ST 355,- DM
R. Reinsch 09441/7828 ab 1700

Epson LQ-1000, 24 Nadeldrucker,
Schrift in Korrespondenzqualität
u. hochauflösende Graphik, Papier-
breite bis 40 cm, neuwertig,
1700 DM, Tel.: 0211/753224

520 ST+ mit Monitor SM 124 +
2 Laufwerke SF 314 + diverse
Literatur für DM 3100,- VB.
Tel: 06421-26992 ab 18 Uhr

SF 354 DM 165,- VB 0221/895090

Nadeldrucker 165cps, NLQ, Grafik
neuw., ST-Anp. VB 690: 0228-326007

SF-354 Laufwerk für 190,- DM zu
verkaufen. Tel. 06221/49813

■ **Achtung macht den ST-Floppys** ■
■ Dampf. FastLoad für alle ST ■
■ 25,- ab 19Uhr + Sa. 02041-28321 ■

Zwei neuw. SF 354 zu verkaufen
für DM 350,- Tel. 0821/571267

Verk. Atari Farbmonitor SC1224
neuwertig VB 680,- 07141/26707

Verkaufe Atari-Laufwerk SF 354
völlig neu, Preis: DM 170,-
Tel.: 0851/70655

ST im PC-Gehäuse! Atari 520ST +
TOS im ROM, 2 Laufwerke SF314,
s/w Monitor SM 124, plus Soft-
ware, Disketten, Literatur.
G. Fauser, 07022/63996

★ ★ Epson RX80 ★ ★ zu verkaufen
ST-komp. VB 490 DM/06898-37979

Sanyo Farbmonitor DMC 6655
Epson Drucker FX-80
Preis n. VB Tel. 0221/351103

Digitalisiere EURE Fotos (Auto;
Freundin; Hund usw.) 1 Stk 10 DM;
10 Stk nur 30 DM sendet Disk;
Scheck und Angabe (Fotoausschnitt
und welcher Monitor) an Fischer
Postfach 1619, 4830 Gütersloh

SF354 neuw. Tel.: 0911/441154

Farbmonitor SANYO CD3235MC
DM 700,- Tel. 089/1496602

SF354 DM 150, Tel. 07251/63817

SF 314 DM 400,-
Gehäuse f. 2xSF 3?? DM 100,-
Holger Zwar Tel. 02246/4910

1040 ST + 20MB Festplatte voll
mit Software, komplett DM 3200,-
Tel. 08152/6841

260ST+/2xDD/SM124. 06103/1546

SUCHE SOFTWARE

Genealogie (GEM, Deutsch); Land-
kartenprogr.; Dt. Sprachausgabe;
mtl. Budgetplan. 08104/1345

Su. MS-DOS-Emulator 0441-86522

Suche Druckeranpassung 1stWord
plus für Panasonic KX-P1090
J. Bauer, 6330 Wetzlar, Hausertorstr.
34, Tel. 0641/48191

Orig. Musix32-u.a.. 0541-596539

**Suche ärztliches Abrechnungspro-
gramm** für Atari ST, sowie ein Astro-
logieprogramm mit fehlerfreier Be-
rechnung und guter graphischer Dar-
stellung. Dr. Singer, Frundsbergstr.
10, 8 München 91, Tel. 089/1665577

TAUSCH

Verk. od. tausche f. begrenzte Zeit
ST-Spiele. Biete org. ST-Karate, Fire-
blaster, Arena u.a. Nach 17.00 Uhr
02776/8345

Suche dies und daß 030/7211539

Biete Original PSIN-CHESS. Suche
Megamax C-Comp. Tel: 06294/1688

KONTAKTE

Programmierer gesucht für MIDI
Software! Kontakt: D.U.K.E.,
Breslauer Str. 16, 6239 Krifel

**ST Kontakte gesucht (Raum Horb-
Freudenstadt)** Tel. 07482/1335

Wir suchen freie Hard- und Software-
Entwickler Chiffre M587

Hoerndy und Woerndy suchen
Kontakt mit ST-Anwender
Klement, Fabrikstr. 44, A-4400 Steyr

Suche Besitzer eines Laserdruckers
(1stWord u/o Signum-Anpassung),
der mir gegen Entgelt Texte von Dis-
kette (3 1/2" o. 5 1/4" v. Atari ST)
ausdrückt. Bei Erfolg längerfristige
Zusammenarbeit erwünscht. Frank
Runge, Bonner Str. 5, 5 Köln 1,
(0221) 312111.

VERSCHIEDENES

Suche ST-Heft Nr. 3 0711/744775

**Suche ins Deutsche übersetzte Mega-
max C-Anleitung** 0634161585

Synthesizer Casio CZ-101 + RAM +
Netzteil + Midi-Kabel + Lit. +
Softw. 3 Mon. Garantie, 800,-
06721/12421

Soll Ihr NEC P6/7 auch dort mit 24
Nadeln drucken, wo bis jetzt nur 8
möglich sind (z. B. 1st Word,
Degas, Easydraw, Gemdraw...)
PRINT DE LUXE 59,- DM
Totronik Torten Droste
7000 Stuttgart 1 · Tübingenstr. 19A
Versandkosten DM 5,-
NN zzgl. DM 2,- oder V-Scheck

Übernehme Umbau in PC-Gehäuse
nach ST-Computer 6/86 für nur
548,- DM incl. Material. Info unter
09262/8262 ab 18.00 Uhr

■ **MAIL-BOX 0571/710141 · 24 Std**

**Ihre MS-DOS Software auf ST-
Format (SF 314).** T. 05321-26963

Maxell 3,5 10 ST 2DD DM 65,-
10 ST 1DD DM 57,- gg. V-Scheck
Vieth, Merodestr. 4, 5014 Kerpen

++ Software zu Superpreisen ++
FlightII-129DM / The Pawn-69 DM
Art/Film Direktor - 159/179 DM
V.D.Soft V. Danner / Caspar-Baur-
Str. 29 / 4230 Wesel
Info gegen 2,80 DM Rückp.

Anzeigenschluß für Ihre Kleinanzeige
in Heft 6/87 ist der **24. APRIL 1987**

Privatanzeigen kosten pro Zeile und
Spalte DM 7,- incl. MwSt.
Gewerbliche Kleinanzeigen kosten
pro Zeile und Spalte DM 15,- zuzügl.
MwSt.

Zur Einsendung bitte die beiliegende
Karte verwenden.
Bearbeitung nur gegen Voraus-
scheck (keine Überweisung).

News

Assoziatives Datenbank-System

Ein Datenbank-System, das eine Datei themenorientiert verwalten kann, wird von einem Programmierer aus Hildesheim für den ST angeboten. Mit dieser Datenbank steht dem Anwender ein preiswertes System zur Verfügung, mit dem man verschiedene Daten nach Themen ablegen und suchen kann.

THEMADAT, so heißt diese Datenbank, stellt dem Benutzer ein Programm zur Verfügung, mit dem man die entsprechenden Masken frei erstellen kann.

Bis zu 900 Datensätze je Diskettenseite lassen sich ablegen. Das Programm ist für 49 DM + Versandkosten zu erhalten. Eine PD-Version, die 200 Datensätze verarbeitet, ist in unserem PD-Service erhältlich. Für alle, die eine PD-Version besitzen, besteht die Möglichkeit, die Originalversion gegen Einsendung der PD-Diskette, eines frankierten Umschlags und eines V-Schecks für 34 DM zu erwerben.

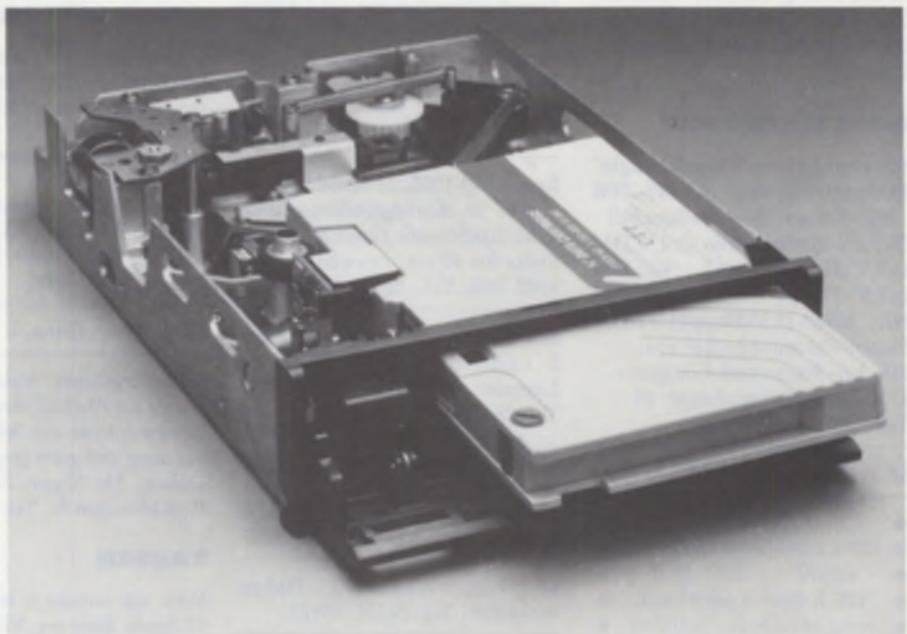
Hartmut von Tryller
Steinberg Straße 6
3200 Hildesheim

Netzwerkfähige Datensicherung

Eine völlig neue Datensicherungs-Produktlinie bringt die Computertechnik und Technologie GmbH auf den Markt. Unter dem Namen IDENTICA wird eine Backup-Produktfamilie eingeführt, die auf den Laufwerken CP-60 (60 MByte Kapazität) und CP-125 (125 MByte) der Nakamichi-Tochtergesellschaft Caliper basiert. In Kombination mit einem ebenfalls neuen SMS/OMTI-Kurzcontroller sowie der SY-TOS Software entstand ein bedienungsfreundliches und voll netzwerkfähiges Backup-System. Der Anwender wird per Menüsteuerung durch alle Arbeitsschritte geführt, wobei optional auch



Themadat



SMS-Identica 60/125 MB

eine automatisch gesteuerte Datensicherung zu bestimmten Zeitpunkten möglich ist.

Jedes IDENTICA-System wird komplett mit Laufwerk, Controller, Kabeln, dt. Handbuch, der Software

sowie einer 60-MByte-Cartridge ausgeliefert.

Computertechnik und Technologie GmbH
Kreillerstraße 21
8000 München 80
Tel.: 0 89 / 436 10 01-4

Computermischpult

Ein neuartiges, voll computergesteuertes Mischpult wird unter der Bezeichnung 'CMX' von Doepfer-Musikelektronik angeboten. Die gesamte Bedienung erfolgt im Bildschirmdialog mit dem Atari ST. Die Bedienungselemente werden in hochauflösender Graphik auf dem Bildschirm dargestellt und mit der Maus eingestellt. Die Standard-Version CMX 16/8 besitzt acht völlig gleichberechtigte Summenkanäle, die der jeweiligen Aufgabe (Master, Effektweg, Subgruppe, Monitorweg etc.) frei zugeordnet werden. Jede Summe besitzt einen computergesteuerten VCA zur Einstellung der Ausgangslautstärke. CMX ist damit für die verschiedensten Anwendungen (z. B. Live-Mischung, Mehrkanalaufnahme, Remix etc.) einsetzbar.

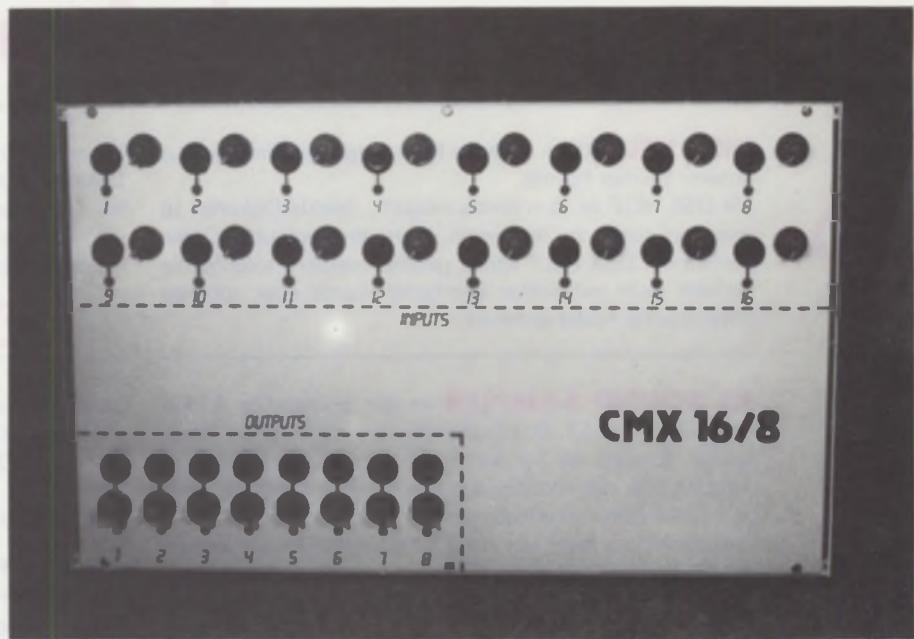
CMX wird als Fertigerät oder Bausatz angeboten, die CMX 16/8-Version kostet als Fertigerät unter 3000 DM.

Doepfer-Musikelektronik
Lochhamer Str. 63
8032 Gräfelfing bei München

S-Term profi

Das schon mehrfach verkaufte Datenfernübertragungsprogramm S-TERM plus liegt jetzt in einer erheblich erweiterten Version vor. Beim neuen S-Term profi wurde ein deutlicher Schwerpunkt auf die Nutzung Hayes-SMART-MODEM-kompatibler Modemboxen mit Posteinschub MDB 1200-03 und Direktanschlußmodems gelegt.

Der Betrieb von Akustikkopplern ist natürlich nach wie vor ebenfalls möglich. Wer jedoch sicherer, schneller und komfortabler kommunizieren möchte oder häufig größere Datenmengen zu übertragen hat, ist mit einem direktgekoppelten Modem besser bedient. S-Term profi ist mit solchen Geräten in der Lage, Nummern aus einem auf Diskette gespeicherten alphabetischen Telefonverzeichnis automatisch zu wählen. Anklicken mit der Maus genügt, und schon wird die Verbindung mit dem gewünschten Teilnehmer hergestellt.



Computergesteuertes Mischpult

Die gesamte Kommunikation wird wie beim S-Term profi in einem RAM-Puffer mitgeschnitten, dessen Größe sich automatisch der verfügbaren Speicherkapazität anpaßt.

Der Verkaufspreis von S-Term profi beträgt 199 DM.

Ingenieurbüro Harald Zoschke
Berliner Straße 3
2306 Schönberg/Holst
Tel. 0 43 44 / 61 66

ASPICE: ein Analogsimulator

Unter der Bezeichnung ASPICE wird eine Anpassung des Industriell-Analog-Simulators SPICEG6 auf dem Atari ST angeboten. Das Programm läuft zur Zeit (Version 1.0) unter TOS. Eine komfortable GEM-Einbindung ist in Vorbereitung.

Der Anwender von ASPICE kann nahezu beliebig komplexe Schaltungen simulieren (nur abhängig vom Speicheranbau), wobei Bipolar, MOS und FET-Transistormodelle Verwendung finden.

Das Handbuch führt systematisch in die Simulationstechnik mit dem Programm ein. Anschauliche Beispiele erleichtern es auch dem unerfahrenen Anwender, sinnvolle Schaltungssimulationen durchzuführen.

ASPICE läuft auf allen ST-Rechnern mit mindestens 1 MByte Hauptspeicher und doppelseitiger Floppystation.

Das Programm ist sofort lieferbar zu einem Preis von 470 DM.

Dipl.-Ing. Hartmut Ruff
Postfach 19 42
7910 Neu Ulm

Neuer schneller SRAM-Chip von Motorola

Mit dem MCM6164 stellt die Motorola MOS Memory Products Division einen neuen statischen Schreib-Lesespeicher (SRAM) vor, der sich durch besonderes kurze Zugriffszeiten auszeichnet. Der Baustein besitzt eine 8K \times 8-Organisation und wird in der gleichen HCMOS-Silizid-Technologie gefertigt wie der 32-Bit-Mikroprozessor MC68020. Bei einer Stromaufnahme von unter 90 mA erzielt der Chip eine Zugriffszeit von nur 45 bzw. 55 ns.

Der neue, vollständig statisch arbeitende Speicherchip wird von Motorola mit dem leistungsfähigen Siliziumgatter-CMOS-Verfahren HCMOS-III produziert. Die Verwendung der CMOS-Technologie reduziert nicht nur die Leistungsaufnahme, sondern erhöht durch die geringere Störempfindlichkeit und die reduzierten Sperrschichttemperaturen auch die Zuverlässigkeit.

Cache-Speicher, Videoapplikationen, Arbeitsplatzrechner und automatische Prüfsysteme gehören zu den Anwendungen, für die sich dieses neueste statische RAM von Motorola aufgrund

seiner hervorragenden Zugriffszeiten in besonderem Maße eignet.

Motorola GmbH
Arbellastr. 17
Postfach 8106 20
Tel.: 0 89 / 9272-0

1 Megabit-Speicherchips von Toshiba

Die Toshiba Semiconductor GmbH, ein Tochterunternehmen der Toshiba Corporation in Japan, hat mit der Produktion des Ein-Megabit dynamischen RAM begonnen. Das 1 MBit DRAM verkörpert den neuesten Stand der Technik auf dem Weltmarkt. Die Produktionskapazität dieses hochentwickelten Bauteils wird erstmals in Europa mehr als 100.000 Stück pro Monat betragen.

Das 1 MBit DRAM, das mehr als 130.000 alphanumerische Zeichen (bis zu vier Seiten einer Tageszeitung) auf einem Chip speichern kann, wird als Informationsspeicher für verschiedene Typen von Computern und Büroautomatisierungssystemen eingesetzt.

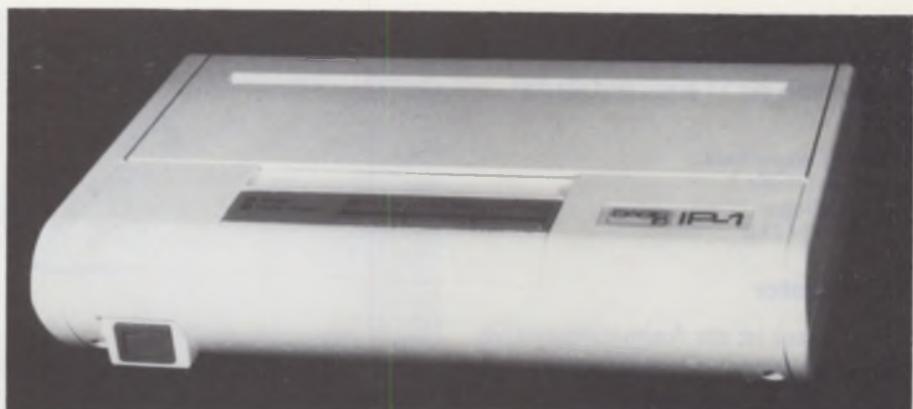
Toshiba Europa (I.E.) GmbH
Postfach 10 14 62
4040 Neuss 1

IP - 1: Ein 12-Düsen-Tintenstrahldrucker

Unter der Bezeichnung IP - 1 bringt Basis einen Tintenstrahldrucker auf den Markt, der durch geringe Abmessungen und hohe Leistung besticht. Der IP - 1 druckt mit 150 Zeichen/Sek. in Draft-Qualität und mit 50 Zeichen/Sek. in NLQ. Der Druckkopf, ein HP-Tintenstrahldruckkopf mit 12 Düsen, kann in Sekundenschnelle gewechselt werden. Er ist auch mit farbiger Tinte erhältlich.

Fünf Schriftarten stehen zur Verfügung, wobei im Grafikmodus die Auflösung 96★96 Punkten pro Zoll beträgt. Kompatibilität besteht zum IBM-Proprietary und zur EPSON-FX-Serie. Als Standardschnittstelle wurde ein Centronics-Interface integriert. Um die geringen Abmessungen von 274★165★50 mm zu erzielen, werden die aufladbaren Batterien in die Transportwalze eingesetzt. Zum Lieferumfang des IP - 1 gehört ein Ladegerät, mit dem er auch ohne Batterien betrieben werden kann.

Der Preis beträgt 1298 DM.



Tintenstrahldrucker von BASIS

BASIS Computersysteme GmbH
Daimlerweg 39
4400 Münster
Tel.: 02 51 / 71 99 75

Programmgenerator für den Atari ST

Ein umfangreiches Softwaresystem, das dem Programmierer bei der Entwicklung seiner Produkte Hilfe leisten kann, wird von MT Computer Aided Programming Systeme angeboten. Der Generator, der die Befehle auf dem Bildschirm echt simuliert, ist ideal für Schulungszwecke geeignet. Die Programmiersprache C ist als erste implementiert, weitere werden mit den jeweiligen Update-Versionen folgen. Das System ist eine Eigenentwicklung dieser Firma, die sich an einen COBOL-Generator für eine WANG-VS-Anlage anlehnt.

Das Softwaresystem besteht aus drei Disketten mit einem Handbuch in Deutsch.

Matthias Theis
Computer Aided Programming Systeme
Stiftstraße 4
6000 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 / 29 18 55

Ein Ionendrucker von C. ITOH

Ein Drucker der neuen Technologie wurde von C. ITOH auf der CeBIT vorgestellt. Der CIE 3000 arbeitet mit einer neuartigen Technologie: Im Ionenstrahl-Verfahren werden ganze Seiten auf Papier übertragen. Im Vergleich zum Laserdruckprozeß ist diese Technik sehr einfach aufgebaut; komplizierte mechanische und optische Komponenten entfallen.

Man kann beim CIE 3000 unter drei Modellen wählen, die sich in Geschwindigkeit und Grafikmöglichkeiten unterscheiden. Bis zu 32 unterschiedliche

Schriftarten können auf einer Seite dargestellt werden – in Mono- oder Proportionalsschrift. Beim Grafikausdruck behält der CIE 3000 sein Tempo bei. Mit einem Puffer von maximal 6 MByte bereitet er jede Seite im Hintergrund auf, während er die vorhergehende Seite druckt.

C. ITOH ELECTRONICS GMBH
Roßstraße 96
4000 Düsseldorf 30
Tel.: 02 11 / 4 54 98 00



Ionendrucker von C. ITOH

Sprachausgabe auf dem Atari ST

Die Firma Schlegel Datentechnik liefert ein Modul zur Sprachausgabe auf dem ST. Die Sprachausgabeeinheit besteht aus drei Komponenten: Dem Ausgabe-Interface, dem Lautsprecher und dem Netzgerät. Das Ausgabe-Interface wird an den Parallelport (Centronics-Schnittstelle) des Rechners angeschlossen. Da das Interface lediglich eingeschleift wird, kann ein bereits angeschlossener Drucker weiterhin verwendet werden.

Zum Lieferumfang gehört eine Diskette mit Treibersoftware für GFA-BASIC-Programme, für ST-Basic und für 1ST-Word.

Schlegel Datentechnik
Schwarzachstraße 3
7940 Riedlingen
Tel.: 07371/2317

The Creator

The Creator ist ein Animationssystem mit integriertem Graphikprogramm, das nur auf dem Monochrommonitor lauffähig ist. Es besticht durch die Vielzahl von Leistungsmerkmalen.

Die Bedienung der Animation ist einfach und effizient. Ein eingebauter Fonteditor, der sehr komfortabel ist, unterstützt Buchstabengrößen bis zu 80x80 Punkten. Bei der Darstellung kann er diese Zeichensätze in frei verstellbarem Winkel schrägstellen oder Text um frei wählbare Winkel rotieren. Anschließend kann der Text auch verzerrt werden. Dieses Programm wird voraussichtlich im Juli erscheinen.

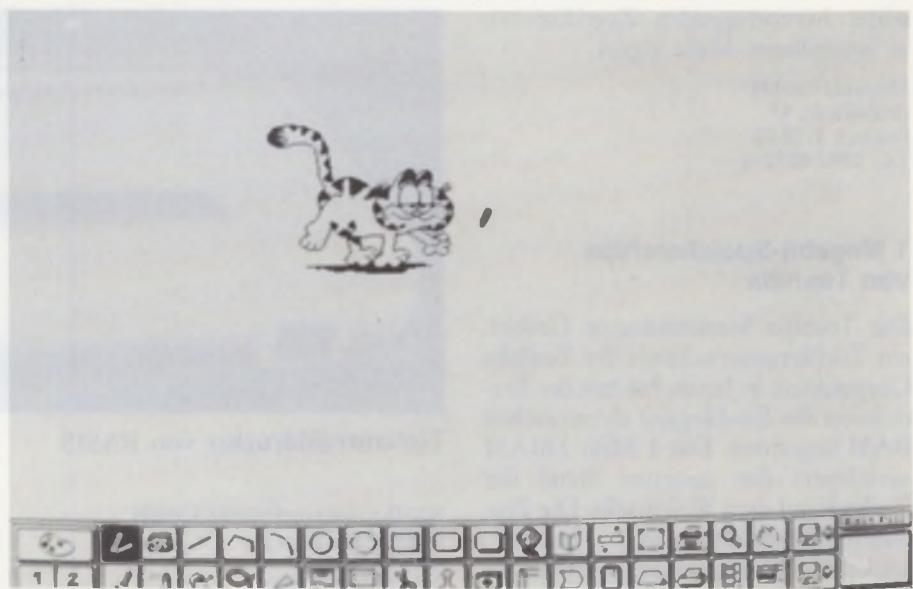
Smalltalk 80 auf dem Atari

Die Smalltalk-Gruppe der Universität Dortmund hat das von Xerox entwickelte objektorientierte Programmiersystem Smalltalk 80 mit vollem Sprachumfang auf ST-Rechnern implementiert. Das System benötigt mindestens 2 Megabyte RAM und eine Festplatte. Laut Aussagen der Entwickler, die auf der CeBit auch Implementierungen auf Cadmus- und Sun-Workstations zeigten, ist die gesamte Xerox-Software auf dem System lauffähig. Von der Benutzeroberfläche des Smalltalk-Systems stammen z. B. die mausorientierten Benutzeroberflächen des Apples Macintosh und des Atari ST ab. Das System wird vor allem für die Programmierung im Bereich künstlicher Intelligenz verwendet. An einen kommerziellen Vertrieb ist gedacht; dies hängt allerdings von der Zustimmung der Firma Xerox ab, die die Urheberrechte am gesamten Smalltalk-System besitzt.

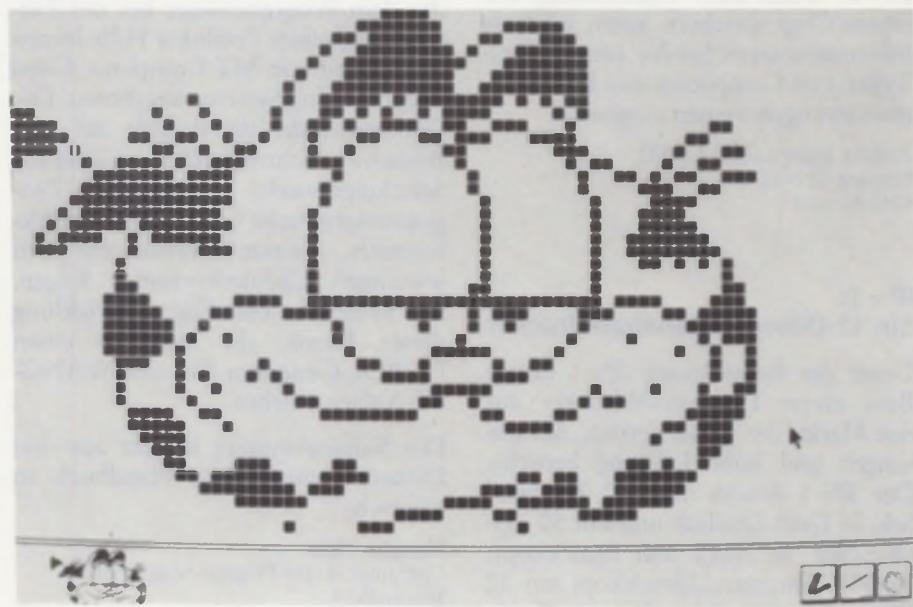
Universität Dortmund
Institut für Informatik

RAM-Erweiterung für ST Rechner

Kurz nach Ankündigung der neuen Mega-Serie von ATARI erscheinen immer mehr Speichererweiterungen für die derzeitigen Modelle. Die Firma

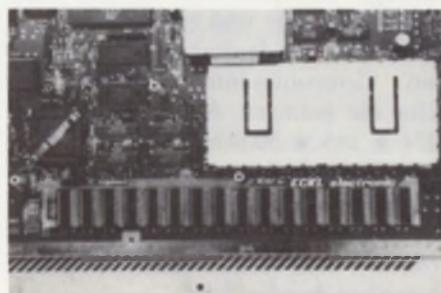


The Creator



The Creator

Eckl electronic bietet einen Umbau-Service bis zu 4 MByte an. Hierzu muß man seinen Rechner zu dieser Firma schicken, die dann den kompletten Einbau innerhalb kurzer Zeit (etwa drei Arbeitstage) vornimmt. Dabei werden die vorhandenen RAM-Bausteine entfernt und durch die modernen Megabit-Chips ersetzt. Auf diese Art und Weise kann man seinen ST-Rechner entweder auf 2 oder 4 MByte aufrüsten lassen. Die Umrüstung auf zwei MByte wird auf jeden



2 MByte RAM-Erweiterung



VIDEODIGITIZER	249,-
SOUNDDIGITIZER	149,-
P-SAVE KNACKER	29,-
DISKMANAGER	49,-
SHAPE EDITOR	39,-

**KATALOG KOSTENLOS
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**

IRATA VERLAG GMBH
MIERENDORFFPLATZ 8 · 1000 BERLIN 10
TEL.: 030-345 30 61

ST Achtung ATARI ST Achtung

WANTED !
Wir → suchen :


Programmautoren
Hobby - programmierer
Profis !

**Lieber Leser,
ZUR ERWEITERUNG UNSERES ANGEBOTES
FÜR DEN ATARI-ST SUCHEN WIR !**

- Programme zum ATARI-ST aus allen Bereichen | Programmiert in BASIC, GFA oder anderer Sprache |
- Spiele, Adventure, Anwendung | Lern-, Lehr- und Hilfsprogramme. (Z.B. Chemie, Mathe, Physik, Engl. etc.)
- Utilities und Routinen. Tips, Tricks und Hinweise!
- Einfach alles was sich programmieren lässt | Auch kleine Programme willkommen !

Einfach heute noch ...

X ... Diskette mit Programm und Beschreibung im Umschlag einsenden an MULTISOFT R. Schelitz
Entwicklung - Holsterhäuserstr. 331 - In
4690 HERNE 1 - Angebot kommt schnellstens.

Achtung ATARI ST Achtung ST

*Der Atari Spezialist präsentiert **DIE DATENBANK***

REGENT BASE II

- aus der GEM-Oberfläche zu bedienen
- Integrierte Programmiersprache
- Dateien von dBase III und dB-MAN können übernommen werden
- Integrierte Textverarbeitung mit Index- u. Sortierfunktionen
- Rechnen innerhalb der Datenbank möglich.

Komplett:

249,- DM

Als Zusatz verfügbar: ● Compiler
● Barcode-Leser-Anschluß
● Integration in VIP-Professional

Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder an:

Hendrik Haase Computersysteme

Wiedfeldtstr. 77, D-4300 Essen 1
Info-Telefon: (02 01) 42 25 75

Nicht vergessen:

Preisliste anfordern
(Wir führen sehr, sehr viele Produkte für den Atari ST)

Händlernachfragen erwünscht!

Fall unter 1100 DM kosten. Ein genauer Preis konnte wegen der ständig fallenden Preise für die Megabit-Chips nicht genannt werden.

Eckl electronic
Erlenmeyerstraße 3
6204 Taunusstein-Wehen
Tel.: 06128/84734

Leistungsstarkes Kassetten-Magnetband von FUJI

FUJI stellt ein neues und leistungsstarkes Kassetten-Magnetband vor, das im Vergleich zu herkömmlichen offenen Bändern eine um 25 Prozent höhere Speicherkapazität aufweist. Die Kapazität beträgt sage und schreibe 200 Megabyte! Die Magnetschicht ist aus Chromdioxid und zeichnet sich neben einer außergewöhnlich hohen Koerzitivkraft auch durch eine erstaunliche Aufzeichnungsdichte von ca. 38.000 Byte pro Zoll aus. Dank des Kassettenformats ist dieses hochdichte Magnetband nur etwa ein Viertel so groß und schwer wie vergleichbare offene Bänder.

FUJI PHOTO FILM GMBH
Heesenstr. 31
4000 Düsseldorf
Tel.: 0211/50890



Kassetten-Magnetband von Fuji

PDNEWS

Freunde der Sprache Forth wird diese Nachricht sicher sehr interessieren: Von Volksforth 83 gibt es eine neue Version, die über unseren Public-Domain-Service zu erhalten ist. Diese Version hat sich in vielen Punkten verändert.

Zum einen ist sie relokabel geworden. Man spart also den Lader, wo-

Word 1.5: Das Lexikonprogramm

durch die Bedienung wesentlich einfacher wird. Weiterhin kann man durch das Fileinterface normale TOS-Files bearbeiten.

Auch die Bedienungsfreundlichkeit hat durch den neuen Editor, der vollständig GEM-gesteuert ist, um einiges zugelegt.

Wegen dieser Änderungen benötigt die neue Version drei Disketten. Da die alte Version auf zwei Disketten untergebracht war, konnten wir diese (3 und 4) nicht aktualisieren. Die neue Version erhalten Sie auf den Disketten 49, 50 und 51. Ein ausführliches Handbuch (> 200 Seiten) erhalten Sie zum Preis von 39,80 DM direkt bei:

Deitrich Weineck
Fleetrade 40
2800 Bremen

Im neuen 1st WordPlus ist nun ja auch eine Rechtschreibkorrektur vorhanden. Doch das zugehörige Lexikon ist nicht gerade ausführlich und muß eigenhändig erweitert werden. Da das nicht einfach ist, wurde Olaf-Michael Jahn dazu angeregt, das Programm 'WORD' zu schreiben, das es ermöglicht, ein nahezu perfektes Lexikon zu erstellen. Dabei unterscheidet das Pro-

gramm zwischen Substantiven, Adjektiven, Verben, Adverbien, Pronomen und Eigennamen. Nach Eingabe eines Wortes erscheinen die gesamten regelmäßigen Formen dieses Wortes, die entweder übernommen oder, falls sie unregelmäßig sind, geändert werden können. Weiterhin beherrscht das Programm zusammengesetzte Worte, die man im normalen 1st WordPlus-Dictionary höchst selten findet.

Das Prinzip des Programms ist also ganz einfach zu verstehen: Es erzeugt alle grammatisch möglichen Formen von Wörtern, also das Stammwort mit den entsprechenden Endungen, und erzeugt daraus ein 'SPELLING.DIC', das von 1st WORDPLUS verarbeitet wird.

WORD ist ein wirklich hervorragendes Produkt, das 1st WordPlus das Korrigieren lehrt (PD 48).

Pascal-Programmierern dürften folgende Zeilen wie Weihnachten vorkommen, denn wir können Ihnen umfangreiche Bibliotheken präsentieren:

Klaus Rindfrey schrieb eine Bibliothek für Pascal, die dem Benutzer viele Funktionen zur Berechnung von kom-

•LOGISTIX

Die beste Software-Idee, seit es Tabellenkalkulation gibt!!
Integriertes Progr. mit: Kalkulation – Grafik – Datenbank – Zeitplanung
Preis: 398, – DM. Fordern Sie ausführlichen Farbprospekt an.

Sonderposten – je 79,99 DM

500 Art Director

500 Film Director

1000 EZ-Calc

Programm & Design

Friedensstr. 14 · 5433 Siershahn · Tel. 0 26 23-12 20

SIE

können ab sofort Ihren ATARI ST ohne Computerkenntnisse geschäftlich einsetzen!
Komfortable Bedienung, Beratung und problemlose Handhabung garantieren Ihnen
die optimale Ausnutzung Ihrer Hard- u. Software.

STS FIBU

STS FIBU ermöglicht professionelle Finanzbuchhaltung mit Ihrem ATARI. Sehr einfache Bedienung, auch durch den Computerlaien, und Übersichtlichkeit zeichnen dieses Programm aus.

Data Expert

Das Expertensystem. Künstliche Intelligenz in der Datenverwaltung.
Anwendungsbereiche: Geschäfts-, Hobby-, Privatbereich.
Einsatzmöglichkeiten: unerschöpfl.ich.

FAKT

Die Fakturierung, die auch Ihnen ein unproblematisches Arbeiten ermöglicht. Zwei Adressen pro Kunde, mehrere Preise pro Produkt, individuelle Preisänderungen etc. machen dieses Programm sehr flexibel und somit universell einsetzbar.
FAKT ist selbstständig lauffähig, kann aber mit ADRESS und LAGER zu einem Komplettsystem ausgebaut werden.

DECIDE

Entscheidungen zu treffen durch künstliche Intelligenz.
DECIDE betrachtet alle Faktoren objektiv und trifft immer die richtige Auswahl. Das Programm hilft Ihnen nicht nur Geld sparen.

LAGER

LAGER verwaltet neben Ihren Artikeln auch Ihre Lieferanten. Artikellisten, Lagerbestand überprüfen, Inventurprotokoll sind bei diesem Programm selbstverständlich. Sehr einfach anwendbar.

Ideale Erweiterung zu FAKT.

ADRESS

ADRESS ersetzt Karteikarten und verschont Sie vor lästiger und zeitaufwendiger Auswert- u. Sortierarbeiten. Mit Adress sind Listen und Etiketten blitzschnell erstellt.

STS FIBU	DM 498,-	ADRESS	DM 99,-
LAGER	DM 198,-	DataExpert	DM 99,-
FAKT	DM 198,-	DECIDE	DM 99,-

Sämtliche Preise sind empfohlene Verkaufspreise.

Unsere Produkte erhalten Sie bei verschiedenen Fachhändlern und direkt bei uns.

Wir senden Ihnen auch gern kostenlos und unverbindlich ausführliches Informationsmaterial zu!

Direktbestellungen richten Sie bitte an: **STS SOFTWARE - Stefan Seucan - Postfach 24 44 - 8600 Bamberg 1**
Telefon: 09542 - 83 48

Die Lieferung erfolgt per Vorkasse (V-Scheck) oder Nachnahme. Versandkostenpauschale DM 5,-

VIDEO Construction Set

Die 1.Wahl in Sachen ANIMATION für alle ATARI ST COMPUTER

In allen 3 Auflösungen tauffähig, ECHTZEIT-Animation, Bei Color-Monitor Farbanimation mit 512 Farben, Komplettes Zeichenprogramm und Sound-Editor integriert, Max. 99999 Bilder in einem Film, Max. 99999 Objekte in einem Bild, Max. 30000 Images in variablen Größen verwaltbar, Raster-Einblendung und Mausraster in versch. Größen, AUTOMATISCHE Bewegungsberechnung, Szenen einfügen, löschen, kopieren, verschieben, zeigen, Ereignis-Steuerung, Clip-, Trace-, und Blitter-Modus, Zeitlupe, Vorwärts/Rückwärts zeigen, Online-Helffunktion, Bedienung mit der Maus unter GEM, Mit Laufzeit-System (Run Only Interpreter), liest Dateien vieler Zeichen-Programme und von MUSIX 32, kostenloser Update-Service, Hotline, Alles in DEUTSCH.

DEMO-Disk und Handbuch DM 10,-
(wird angerechnet)

PREIS: DM 149,-

Bestellungen telefonisch oder schriftlich bei: REIMELT DATENTECHNIK
Schlangenbader Straße 16c 1000 Berlin 33 Tel.: 030 / 824 14 03

Atari 260 ST + SF 354	849,-	Copy Star V 2 jetzt noch besser	nur 169,-	Profimat ST	98,-	Druckerparade
Atari 520 STM + SF 354	949,-	GFA Basic V 2.0	169,-	Profi Painter ST	98,-	Panasonic 1080 549,-
Atari 520 STM + SF 314	1198,-	GFA Basic Compiler	169,-	Design Set ST	98,-	Panasonic 1091 698,-
Atari 1040 STF	1498,-	GFA Vektor	149,-	Text-Design ST	98,-	Panasonic 1092 898,-
Atari 1040 STF + Monitor SM 125	1898,-	GFA Draft CAD Progr.	298,-	★★★★★		Star NK-10 engl. 698,-
Atari 1040 STF + Monitor 1224	2349,-	GFA monoSTAR	98,-	★★★★★		Star NL-10 m. Interf. 898,-
Monitor SM 124/125	449,-	GFA colorSTAR	98,-	★★★★★		Star NX-15 breit 1298,-
Monitor SC 1224	898,-	★★★★★		Megamax C Compiler	498,-	NEC P 6 1498,-
Maus original Atari	98,-	WordStar Atari ST	198,-	★★★★★		NEC P 7 breit 1998,-
20 MB Festplatte für alle Atari ST	1298,-	PROTEXT Atari ST	149,-	Schützen Sie Ihre wertvolle Computeranlage mit unseren Staubschutzhäuben aus weichem Kunstleder. Sie sind für folgende Geräte lieferbar:		NEC P 6 color 1998,-
Floppy SF 354	449,-	dBase II Atari ST	329,-	Atari 260/520	19,95	Druckerkabel Centronic an Atari ST 30,-
Floppy SF 314	549,-	★★★★★		Floppy SF 354/314	19,95	Epson FX-800 1098,-
Cumana Doppelaufwerk 3,5 Zoll 1 MB	549,-	Datamat ST	98,-	Monitor SM 124	19,95	Epson FX-1000 breit 1398,-
dito in doppelter Ausführung jedoch nicht für 1040	949,-	Datamat ST Anwendungen	98,-	Atari 1040 STF	19,95	Epson EX-800 1498,-
		Textomat ST	98,-	Drucker Panasonic 1080/1090/1091/1092	19,95	Epson EX-1000 breit 1898,-
		Becker Text ST	198,-	Star NL-10	19,95	Epson LQ-800 1698,-
						Epson LQ-1000 breit 2198,-
						Epson LQ-2500 2898,-
						Epson SQ-2500 3598,-
						Epson HI-80 1349,-

C S E

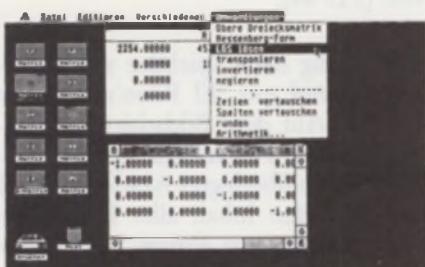
electronic Claus Schauties

Wangener Str. 99 · 7980 Ravensburg · Telefon 0751/26138 + 26497

plexen Zahlen ermöglicht (PD 45).

Aber nicht nur im mathematischen Bereich gibt es Neuigkeiten, auch für sonstige Anwendungen stehen Bibliotheken zur Verfügung. Hartmut Thorsen stellte eine Sammlung von 54 Routinen zusammen, die bei vielen Programmen unverzichtbar sind. Zum Beispiel die Stringlibrary, die Prozeduren zur Umwandlung der Datentypen 'string' in 'int', 'long_int', 'real' und zurück erlaubt. Dadurch können flexible Eingaberoutinen generiert werden. Doch auch die Datenausgabe wurde berücksichtigt. Hierfür sind Prozeduren wie links- und rechtsbündige sowie zentrierte Textausgabe enthalten. Datums- und Zeitumrechnungen sind ebenfalls in allen nur erdenklichen Formen möglich (PD 53). Weiterhin wurde die MATLIB (PD 32) aktualisiert und wesentlich erweitert. Sie enthält insgesamt 156 Prozeduren bzw. Funktionen aus folgenden Bereichen:

Komplexe und rationale Zahlen, trigonometrische und hyperbolische Funktionen, Umrechnungen, lineare Algebra, Matrizenrechnung, statistische Berechnungen, Differenziation und Integration, Nullstellenberechnung, Gleichungssysteme, Sortierroutinen, Differentialgleichungen, Folgen, Vektorrechnung, Normen und Monotonieverhalten.

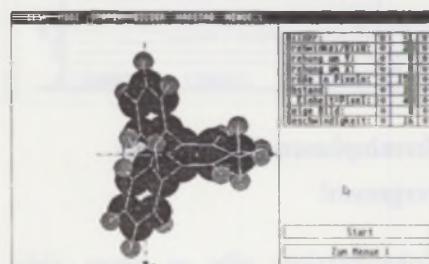


Matrix: Einfacher Umgang mit Matrizen

Ebenfalls aus dem mathematischen Bereich kommt das Programm MATRIX von Andreas Kromke. Es ist speziell zur Matrizenberechnung ausgelegt und besticht durch die Bedienerfreundlichkeit und natürlich durch seine rechnerischen Fähigkeiten. Eine Vielzahl maximal 16★16 Felder großer Matrizen kann verarbeitet werden. Dabei werden die sämtlichen Werte intern mit doppelter Genauigkeit (64 Bit) abgelegt. Das Programm beherrscht die Bestimmung der Dreiecksmatrix, der Inver-

sen, die Lösung eines linearen Gleichungssystems (LGS), Umformung in Einheitsmatrix, die Verrechnung mehrerer Matrizen und vieles mehr. Dabei ist die Bedienung sehr einfach und stellt den Anwender nicht vor Probleme. Als Beispiel sei der Ausdruck einer Matrix genannt, der durch Schieben des betreffenden Matrix-Icons auf das Drucker-Icon realisiert wird (PD 53).

Für Freunde der Chemie und auch für die, die sich eventuell mit der Chemie beschäftigen 'dürfen', wurde das Programm MOLEKÜL von Rainer Paape erstellt. Es handelt sich um ein äußerst leistungsstarkes Grafikprogramm, das es erlaubt, beliebige Moleküle räumlich darzustellen. Dafür gibt man die Koordinaten der einzelnen Atome sowie die Verbindungen untereinander in eine Liste ein und überlässt den Rest dem Rechner. Der zeichnet dann dieses Molekül entweder als Atome oder mit Ionen-, bzw. Van der Waalsradius. Ebenfalls können die Atome mit ihrem Namen beschriftet und die Bindungen sichtbar gemacht werden. Das ist allerdings nur der Grundstock zu den eigentlichen Fähigkeiten dieses Programmes, das man vielleicht eher 'Chemical-Construction-Set' nennen sollte. Das erzeugte Molekül kann nun gedreht und von allen Seiten begutachtet werden, um einen Gesamteindruck zu erhalten. Das besondere daran ist, daß im Farbmodus das Molekül nicht nur in Farbe, sondern auch dreidimensional gezeichnet wird. Dazu erzeugt der Rechner ein Bild, das mit einer 3D-Brille räumlich wird. Dazu eignet sich jede 3D-Brille, da durch justierbare Farben die Grafik Rot-Grün, Rot-Blau sowie jede andere Farbkombination annehmen kann.

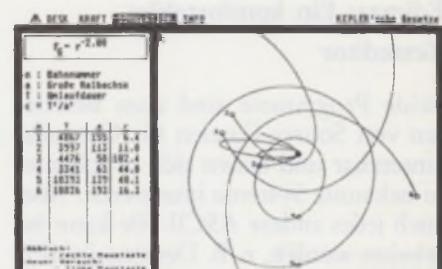


Molekül: Chemie anschaulich

Der Gipfel ist die Animation: Das Molekül wird in bis zu 16 Phasen berechnet und um eine beliebige Achse gedreht, wobei die Winkel, die Größe

und die Geschwindigkeit variabel sind. MOLEKÜL ist ein ausgereiftes Programm, das jedem chemieinteressierten ST-Besitzer eine reine Freude sein dürfte (PD 52).

Nach diesem Leckerbissen für Chemiker kommen auch die Physiker auf ihre Kosten. KEPLER, ein Simulationsprogramm von Robert Becker, berechnet die Laufbahnen von bestimmten Modellmassen in einem Gravitationsfeld anhand der Methoden der klassischen (Newtonschen) Mechanik und zwar nach dem 1., 2. und 3. Keplerschen Gesetz. Man sieht dabei sehr schön, wie sich diese Körper bewegen und unter welchem Winkel sie eine stabile Umlaufbahn erreichen. Während des Simulationsvorgangs können in beliebiger Auswahl Bahndaten angezeigt werden (Auswahl durch Anklicken). Neben der Untersuchung der Bahnbewegung in realen Feldern kann im Modell ebenfalls das Verhalten in anderen Feldstrukturen verglichen werden (PD 57).

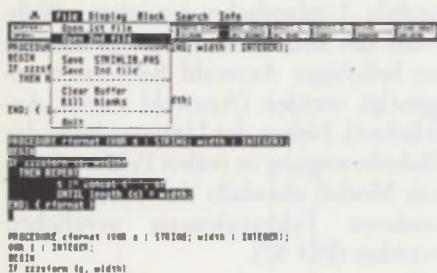


Kepler: Bewegungsbahnen im All

Im Labor anfallende Meßwerte sind fast immer unübersichtlich und erfordern eine Menge Arbeit beim Zeichnen auf Papier. Jürgen Altmann schrieb deshalb das Programm MESSWERT, das solche Werte grafisch darstellt. Das mit OMIKRON-Basic erstellte Programm legt gesteigerten Wert auf Berechnung der Fehlerfortpflanzung und das Erstellen von Tabellen. Zu Papier bringen kann man die Grafik natürlich auch – das Besondere ist aber, daß jeder grafikfähige Drucker durch Variation des Grafikcodes und Zeilenvorschubs angepaßt werden kann (PD 57).

Ein Texteditor war bisher nur käuflich zu erwerben. Jetzt gibt es gleich zwei als Freeware. Matthias Pfersdorff und Ulrich Romahn (auch bekannt unter dem Namen 'Ultracool-Software' kreierten diese Programme, wobei der eine unter TOS läuft, der andere unter

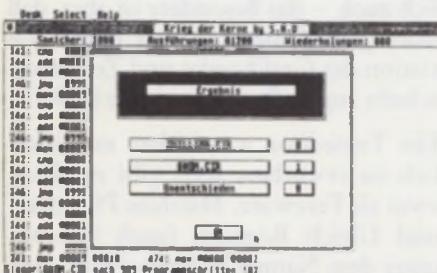
GEM. Die Fähigkeiten sind ähnlich: Beide können zwei Texte gleichzeitig bearbeiten und unter ihnen Textblöcke austauschen. Der GEM-Editor namens EDIMAX zeigt zusätzlich, ähnlich wie 1st_Word, die Belegung der Funktionstasten an. Bei Scrollen ist EDIMAX genauso schnell wie ein TOS-Editor, also wesentlich schneller als ein normaler Editor unter GEM. Auch beim Suchen und Ersetzen von Wörtern oder Buchstaben kann das Programm mit hoher Geschwindigkeit glänzen (so benötigt das Ersetzen von 65000 'a' in ebensovielen 'b' ca. 10 Sekunden).



Edimax: Ein komfortabler Texteditor

Beide Programme sind zum Bearbeiten von Source-Dateien für Compiler einsetzbar und ließen sich problemlos in bekannte Systeme integrieren. Aber auch jedes andere ASCII-File kann bearbeitet werden, z. B. Desktop.inf (PD 55).

'KRIEG DER KERNE' ist ein Programm, das eine Schlacht zweier Programme im Inneren eines Computers simuliert, bei der die Programme versuchen sich gegenseitig zu zerstören. Dazu existieren neun assemblerähnliche Befehle, mit deren Hilfe man versuchen muß, dem anderen Programm den Garaus zu machen. Nicht gerade die einfachste Materie, aber bestimmt eine der interessantesten. Christian Hoffe generierte diese Software auf dem ST (PD 57).

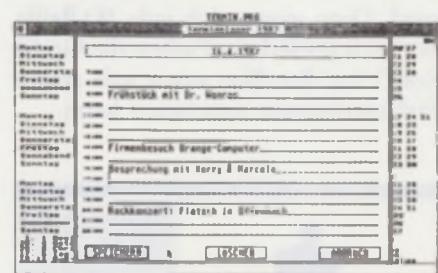


Krieg der Sterne: Etwas besonderes

Diskette 47 bietet eine Reihe von Utilities. M_COPY87 von Werner Albus ist ein Kopierprogramm mit wirklich vielen Einstellmöglichkeiten. So z. B. erweiterte Formattieren und Kopieren von verschiedenen Formaten oder Direktzugriff auf einzelne Sektoren. Als Leckerbissen bietet M_Copy87 einen Harddiskstreamer, der viel Zeit und Ärger sparen kann. Copy_Fmt, ein Programm von Hans-Conrad Stamm, dient ebenfalls zum Kopieren von Disketten, ist aber als Accessoire ausgelegt und beherrscht Formattieren und Backup. Beide Programme unterhalten den Anwender durch ein interruptgesteuertes Musikstück.

Einen Terminplaner mit komfortabler Bedienung schrieb Siegfried Weckmann. Er zeigt per Mausklick auf den gewünschten Tag und die Termine desselben. Dabei werden alle mit Terminen belegten Tage kursiv angezeigt. Die Feiertage fehlen natürlich auch nicht (PD 46).

Urlaub ist wohl jedem am liebsten, doch wann soll man ihn nehmen? Neben terminlichen Bedingungen werden auch gerne die Feiertage berücksichtigt, wobei dieses Programm von Rolf Höwing hilft. Es errechnet in einer bestimmten Zeitspanne die maximale Urlaubslänge bzw. die Zeit mit den meisten Feiertagen. Wichtig ist hierbei, daß die Feiertage der einzelnen Bundesländer berücksichtigt werden (PD 58).



Terminplaner: Bitte nicht's vergessen!

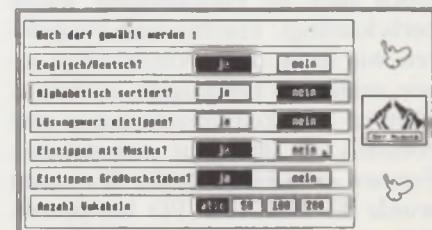
Vokabeltrainer gibt es schon viele. AUSLAND von Werner Jörgens zeichnet sich besonders durch sein Vokabular aus, das auch dem erfahrenen Fremdsprachler noch einiges abverlangt. Ein weiterer erfreulicher Aspekt ist, daß der Autor eine Datei von mehr als 2000 Vokabeln gegen eine Spende von 9,99 DM kopiert. Dabei ist die

Spende nicht in die eigene Kasse, sondern auf das Konto von folgenden Vereinigungen einzuzahlen:

Amnesty International Bonn
Greenpeace Hamburg

Tierschutzverein Bergisch Gladbach

Wir finden dies einen besonders lobenswerten Zug von Herrn Jörgens, der den ohnehin lobenswerten Public-Domain Gedanken um einiges bereichert (PD 56). Weiter so!!



Ausland: Ein Programm mit Hintergrund

Auf dem Spielesektor gab es in den letzten zwei Monaten auch wieder interessante Programme.

Dirk Nakott schrieb ein dreidimensionales TIC TAC TOE, bei dem man in einem 4★4★4 Feld gegen den Computer antreten muß. Durch die dritte Dimension wird dieses Spiel sehr reizvoll (PD 44).

Eine völlig neue Spielidee schuf Gregor Schmid mit 'El Bozo's Window Puzzle'. Auf dem Bildschirm erscheinen mehrere Fenster, die sich überlappen. Durch überlegtes Anklicken muß man nun den Inhalt aller Fenster rekonstruieren, was einiges Denken erfordert (PD 44).

Wem der Sinn mehr nach Action steht, dem sei BOUNCING BUBBLES von Paul Bininda empfohlen. Hüpfende Bälle, aggressive Raumschiffe und quirlige Ufos machen das Leben schwer, doch schnelle Reaktion und Einführungshilfen helfen aus brenzligen Situationen heraus (PD 54).

Sämtliche Public Domain Programme sind direkt über die ST-Computer Redaktion zu beziehen. Näheres entnehmen Sie bitte den gesonderten PD-Seiten.

ST-Computer
Postfach 59 69
6236 Eschborn

Kieckbusch Window

Hausverwaltung ST

- Ein wirklich professionelles Programm:
- 100 Objekte mit je bis zu 100 Einheiten
- Stammdatenverwaltung, Buchungsroutinen
- Listenstellung: Mieter, Eigentümer, Kosten usw.
- Automatische Sollstellung
- Automatisches Mahnwesen
- Textverarbeitung mit Serienbrief und vieles mehr

698,- DM

Desk Assist II +

- deutsches Qualitätsprodukt und Handbuch
- Hotline, Update-Service, Anwenderberatung
- **DESK-ASSIST-II + Ist kompatibel mit:**
 - allen ST Rechnern mit RAM- oder ROM-TOS
 - Floppy und Harddisk, SW- und Farbmonitor
 - allen Druckertypen sowie Hardware-Uhren!
- **DESK-ASSIST-II + integriert (resident):**
 - Spooler mit umfassender Druckeranpassung für ASCII-Dateien und 1st Word-Dokumente; bis 99 Kopien; parallel/RS232; Serienbrief!!
 - ausgefielte Druckersteuerung/Voreinstellung
 - Hardcopy von Bildschirmausschnitten, auch auf Disk (spool-fähig); variabler X/Y-Zoom; 8-24-Nadel-Drucker, SW- und Farbdrucker
 - Verschlüsselung von Text/Daten/Programmen
 - Notiz-Funktion mit Ausdruckmöglichkeit
 - Uhr und Datum wahlweise in der Menützeile
 - Kalender/Terminplaner, jahr-unabhängig mit Feiertag, Wochentag, Wochenzahl, Jahrestag, Wochenübersicht; unbegrenzte Alarmtermine; diverse Selektions- und Druckfunktionen
 - Adressen-Datei: jetzt noch mehr Leistung in Druck- und Such-Funktionen; Reports und Serienbriefe mit jedem Textprogramm (Spool)
 - 'Taschen'-Rechner (dez/hex/bin/Zeit/Datum). 18 Stellen Genauigkeit; wahlweise Mardruck; 34 Maßumrechnungen; Peak/Poke/freies RAM; Bit-Operatoren. Speicher, Infix-Notation
 - Kontrollfeld und Schnittstellenkonfiguration spart RAM, Lade-Zeit und Einträge in dem Desk-Menu (ersetzt seriennmäßige ACCS)!

Depotverwaltung 2.5

100 Aktien und 50 Optionsscheine mit je 300 Kursen auch ausländische Aktien und Wertpapiere

16 ausländische Währungen

grafische Auswertung, einzeln oder nach Gattung

Daten können an VIP Professional übergeben werden

Charts können durch eigene Texte ergänzt werden

Ex-Dividende und Kapitalerhöhung

Durchschnittslinien können frei gelegt werden

Ausgabe auf jeden Matrixdrucker

Hotline- und Updateservice

198,- DM

STEVE

- Integriertes Programm: Text – Grafik – Datenbank
- Der Programm-Knüller der Saison!!
- Programm in Maschinensprache, daher enorm schnell
- Text: Online-Spell-Checking
- Lexikon für Deutsch, Englisch, Russisch, Jugoslawisch verfügbbar
- Übersetzt wörtlich Deutsch → Englisch
- 8 Schriften, eigener Zeichengenerator
- schreibt von links nach rechts und umgekehrt
- umfangreiche Rechenfunktionen integriert
- Übernahme von Grafiken aus fremden Programmen
- Serienbriefe mit Adressen aus der Datenbank

★

Grafik: Zeichenmöglichkeiten ähnlich Easy Draw z. B. Rechteck, Kreis, Ellipse, Polygon, Fill, Pen usw. verschiedene Zeichenblatt-Größen

Zeichnungs-Ubergabe an die Textverarbeitung

Datenbank: variable Datensatzlänge, bis 500 Felder/S. einfache Formblatterstellung, abspeicherbar

sehr schnelles Sortieren: 10.000 Sätze in 1 Min.

über 20 Datenbank-Funktionen

Verwaltung von Textbausteinen

198,- DM

Easy Draw 2.0

198,- DM

Zeichenprogramm für die kleine CAD- und Desktop-Anwendung

Zwei Fenster gleichzeitig mit Copy-Funktion

verschiedene Linien und Textarten

zweiseitiger Textdruck, Zoomfunktion

40 Muster vorhanden, Mustergenerator

Rotieren, Spiegeln, alles in metr. Maßen

Ausdruck DIN A3 und A4

Update alte Version: 55,- DM

Graphic Artist

698,- DM

CAD & Desktop Anwendung

Programm: Englisch / Handbuch: Deutsch

256 Ebenen, Zoom, 6 Linienarten, 10 Muster

stufenloses Drehen, Ausschneiden, Symbol-Bibliothek

auf Drucker, Plotter (15 Farben), Laserdrucker

Textverarbeitung, 8 Schriften, Font-Editor

Kalkulationsblatt 500x500 Zeilen, Business-Grafik

Sonderangebote

Täglich aktuell am Telefon – fragen Sie uns!!

Gesamt-Katalog

Einfach anfordern!

Copy Star 7.2

kostenlos – gegen Rückumschlag und Diskette!!

VIP Professional

1. Kalkulation

2. Grafik

3. Datenbank

698,- DM

Daten- und Bedienungskompatibel mit LOTUS 1-2-3

Komplett in Deutsch, inkl. Hotline- und Update-Service

Vorsicht vor (billigen) Grauimporten

Computer Technik Kieckbusch GmbH

Am Seeufer 11+22, 5412 Ransbach, Tel. 02623/1618

FAX: 0 26 23/21 40



Michael Sperber

C auf dem ATARI ST
Heim-Verlag, Darmstadt
1. Auflage 1987
487 Seiten
DM 49,-

Der angehende C-Programmierer hatte bisher immer damit zu kämpfen, daß es zwar viele Bücher über diese Sprache gibt, jedoch kaum eines, das sich speziell mit dem ST auseinandersetzt. 'C auf dem ATARI ST' füllt diese Lücke: Ein Buch, das die Sprache von grundsätzlich erklärt – mit Blick auf die absoluten Einsteiger und die Umsteiger von anderen Sprachen. Dabei bezieht sich der Autor auf die drei gängigen C-Compiler der ST-Szene: Lattice C, Digital Research und Megamax C.

Erfreulich ist der flüssige Schreibstil: Nichts ist gerade Einsteiger so wichtig wie ein Buch, das sich angenehm lesen lässt und das auch Grundlagen ausführlich erklärt. Man verliert also nicht gleich auf den ersten Seiten die Motivation, sich durch eine so komplizierte Materie wie C durchzukämpfen. Man dankt nur an das 'Standardwerk' von Kernighan & Ritchie!

Der Inhalt befaßt sich neben den einfachen C-Befehlen intensiv mit Pointern, Strukturen und Varianten und bringt auch Programmietechniken wie z. B. die Rekursion ans Tageslicht. Die zweite Hälfte des Bandes beschäftigt sich dann intensiver mit speziellen Eigenschaften des Rechners und der drei Compiler.

Neben Spaziergängen durch die Standardbibliothek der Compiler erklärt das Buch auch deren Funktionsweise, wie also aus dem Quelltext ein fertiges Programm erzeugt wird. Eher für Profis (oder vielleicht sind dies auch die Anfänger bis dahin geworden) sind Kapitel über Assemblereinbindung, Line A und GEMDOS-Aufrufe.

Insgesamt ein wirklich empfehlenswertes Buch, das wegen seiner leicht verständlichen Sprache und mit deren direkten Bezug auf die Compiler des ST einen positiven Eindruck hinterließ.

(HS)

der Handhabung des Digital C-Compilers und des ST-Pascal mit ihren Batch-Dateien anschließen. Erklärt wird das Editieren, Compilieren, Assemblieren und Linken mit diesen Programmiersystemen.

Das nächste Kapitel beschäftigt sich mit der TOS-Programmierung. Hier sind alle GEMDOS-, BIOS-, und X-BIOS-Funktionen dokumentiert. Ferner enthält dieses Kapitel die Bedeutungen der VT52-Escape-Sequenzen und der Systemvariablen \$400-\$4FE, mit denen man schon ein bisschen trinken kann. Hat man dann genug von der reinen TOS-Programmierung, kann man sich dem nächsten Kapitel zuwenden. Hier werden die GEM-Funktionen von VDI und AES besprochen. Zusätzliche Informationen über Zeichensatzformat, Desktop-Info, Assign.sys und Metafiles etc. bieten wertvolle Hilfe beim Programmieren.

Als erstes Buch überhaupt enthält das Werk der Geiß-Brüder eine Beschreibung des Resource-Construction-Sets. In diesem Kapitel werden sowohl alle Dialogboxen zum Erstellen von Ressourcen als auch die Objektbaumstruktur ausführlich besprochen. Es reicht von einfachen Alertboxen bis zum eigenen Desktop. Zum Schluss werden noch zwei komplett Beispiele in C einschließlich der Erstellung der Ressourcen erklärt.

Das Buch sollte ein Muß und Nachschlagewerk für jeden Programmierer des Atari ST sein und kann deshalb wärmstens empfohlen werden.



Jürgen und Dieter Geiß

Softwareentwicklung
auf dem Atari ST
Dr. Alfred Hüthig Verlag, Heidelberg
1. Auflage 1986
390 Seiten
DM 54,-

Dieses Buch bietet für alle erfahrenden Programmierer und die, die es werden wollen, eine unschätzbare Hilfe. In sechs Kapiteln gehen die Autoren, die sich auf dem ST schon durch die Entwicklung der Datenbank Adimens ST einen Namen gemacht haben, schrittweise anhand der Programmiersprachen Pascal und C vor.

Zuerst wird ein kurzer Überblick über die Möglichkeiten der Programmierung auf dem ST gegeben, dem sich eine ausführliche Beschreibung

dBMAN-ADRESSEN 98,- DM
Relationale Adressadatenbank unter GEM
mit Schnittstelle zu WORD-PLUS.

dBMAN-LITERATUR 189,- DM
Relationale Literaturdatenbank unter GEM
mit Schnittstelle zu WORD-PLUS.

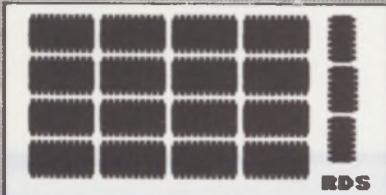
dBMAN-GEMTOOL 98,- DM
Viele nützliche Tools im Source-Code für
dBMAN-Programmierer.

SCHRÖTTE-SHELL 89,- DM
Die Shell als ACCESSORIE.

Nur per Nachnahme oder Euroscheck zu-
gänglich 4,- DM Versandnebenkosten bei:

COMPUTER-MAI
Metzstraße 8
8000 München 80

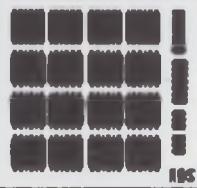
1,5 MB Karte
Erweiterung auf 1,5 MB für
ATARI 520 ST+ und 1040 ST



Endlich genug Speicherplatz
für alle Anwendungen!

RDS SOFTWARE 328,-

Coupon ausfüllen und loschicken !!!



JA. ICH MÖCHTE DIE ERWEITERUNG
SO SCHNELL WIE MÖGLICH HABEN.

NAME _____

STR. _____

ORT _____

Scheck liegt bei ST 520/1040
 PER NACHNAHME

TEL. 06142/43142

RDS • JAHNSTR. 6A • 4000 BRAUNHEIM

Wo ist denn... Wo habe ich denn...
Endlich alles in Ordnung mit



Megafile

DIE DATEIVERWALTUNG

Tabellenkalkulation
Carriensbrief
Maskeeditor
Graphikeditor
Listengenerator
Datenimport/export
und weitere Extras

RDS SOFTWARE

198,-

Coupon ausfüllen und loschicken !!!



JA. ICH MÖCHTE DIESE DISKETTE
SO SCHNELL WIE MÖGLICH HABEN.

NAME _____

STR. _____

ORT _____

Scheck liegt bei ST 520/1040
 PER NACHNAHME

TEL. 06142/43142

RDS • JAHNSTR. 6A • 4000 BRAUNHEIM

Der Atari Spezialist präsentiert die Preisknüller:

Softwarehits:

- SIGNUM 418,- DM
- dBMAN GEM Version 398,- DM
- PERSONAL PUBLISHER 398,- DM
- PERSONAL PASCAL 169,- DM
- REGENT BASE 249,- DM

Die besonderen Knüller:

- MEGAMAX C-COMPILER
neuste Version 449,- DM
deutsche Anleitung 49,- DM
- ALADIN
mit vollständigem Update Service, Unterstützung und
Adaptierungshilfen 298,- DM
- MAC-ROMS 198,- DM
- VORTEX-Festplatte 1.598,- DM

Hardwarehits:

- 3.5" DISKETTENSTATION FÜR ATARI
 - hochwertige Industrie NEC-Laufwerke
 - eigens für Atari modifiziert
 - voll SF 3xx kompatibel incl. Media Change/Diskettenwechsel
 - ein volle Jahr Garantie

Einzelstation: 498,- DM

Doppelstation: 898,- DM

RAM-ERWEITERUNG AUF 1 MBYTE

- Auch für 520 STM
- Jede Erweiterung einzeln getestet
- Ohne Löten einbaubereit.
- Kann auf Wunsch auch eingelötet werden
- Optimale Schonung des MMU-Sockels
durch vergoldete Mikrosteckkontakte
- Kein Flimmern nach der Erweiterung

Preis nur: 249,- DM

Wenden Sie sich an:

Hendrik Haase Computersysteme

Wiedfeldtstr. 77, D-4300 Essen 1
Info-Telefon: (02 01) 42 25 75

Nicht vergessen:

Preisliste anfordern

(Wir führen sehr, sehr viele Produkte für den Atari ST)

Händlernachfragen erwünscht!

Bildschirmtext mit dem ST Preiswerte Kommunikation

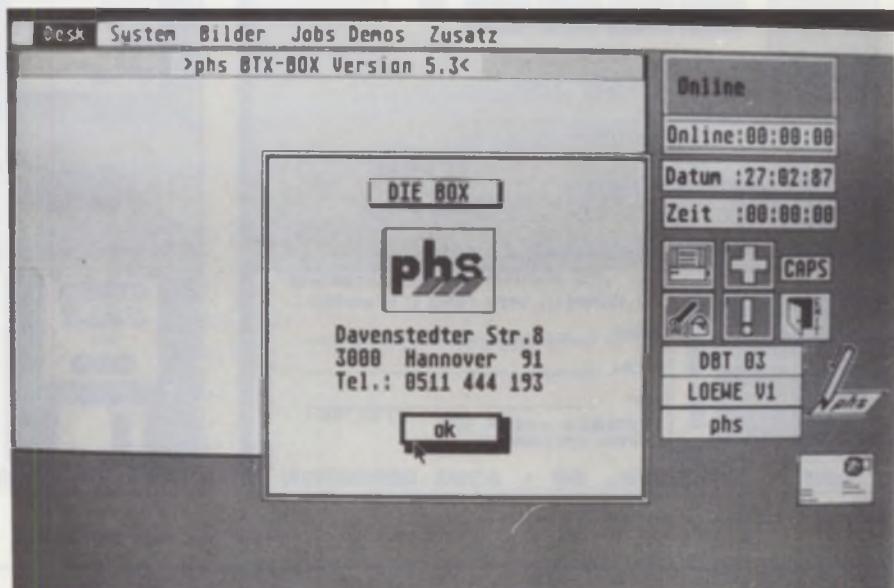
Die wegweisende Technik der ST-Rechner von Atari kommen endlich auch den Anwendern von Bildschirmtext (Btx) zugute. Die in Hannover ansässige Firma phs entwickelte zwei Lösungen, mit denen Btx auf dem ST betrieben werden kann.

Michael Penzkofer (32) EDV-Berater mit langer Programmiererfahrung in mehreren Sprachen, hat Ende März seine BOX für den ST fertiggestellt. Seit 1984 auf dem Btx-Sektor tätig, hat er ein solches Gerät bereits für PCs und den Commodore 64 entwickelt und über 1700mal verkauft. „Und das völlig ohne Werbung“, betont er ausdrücklich.

Die phs-BOX, ein kleines graues Kästchen, wird einfach in den Userport des Rechners eingeschoben und über ein oder zwei Kabel – je nach Fabrikat des Endgerätes (Monitor, Fernseher mit eingebauten Btx-Dekoder) – mit dem Tastatur- und Druckerausgang verbunden. Das Anschließen bereitet also keine Mühe.

Die für rund 300 Mark gebotenen Möglichkeiten (siehe Extrakasten) sind in der Tat erstaunlich. So lassen sich mit dem ST und einer ganz normalen Textverarbeitung erstellte Textseiten über Btx versenden und empfangen. Viele Firmen nutzen dies schon und bieten Telesoftwrae an – manche kostenlos wie der WDR-Computerclub, für den Penzkofer gemeinsam mit einem Berliner Kollegen BASIC-Listings und andere Informationen elektro-nisch versendet, andere für bares Geld.

Im Btx-Schlagwortverzeichnis stehen unter dem Suchbegriff 'Telesoftware' die Seitennummern der Anbieter. Wählt man ein solches Programm und fordert die Übertragung an, dann wird die Software mit 1275 Bit pro Sekunde (Baud) in den Arbeitsspeicher des ST übertragen. Anschließend kann sie natürlich auf Diskette gesichert oder ausgedruckt werden.



Da es bei Bildschirmtext einen hochauflösenden DRCS-Modus gibt, den viele Anbieter für ihre Logos verwenden, arbeitet der ST beim Btx-Empfang am besten mit einem monochromen Monitor. Im Farbmodus mit vier Farben sind nämlich nur zwei Drittel der Seite sichtbar. Und auch für die Menüleiste muß schließlich Platz vorhanden sein. Durch Anklicken dieser Symbole (alternativ durch Tastenkombinationen) wird das in Modula geschriebene Programm gesteuert. Der Quelltext (Sourcecode) hat einen Umfang von 400 KB, kompiliert bleiben 70 Kilobyte.

Wegen seiner wegweisenden Technik ist der Atari auch ohne Dekoder bildschirmtextfähig. Penzkofer: „Der ST ist in der Lage, mit der entsprechenden Software einen solchen Dekoder zu emulieren. Dazu braucht man außerdem einen Akustikkoppler, der 1275 Baud Übertragungsrate schafft und von der Post zugelassen sein muß, sowie eine entsprechende Softwareerkennung des 'gelben Riesen'.“

Zwar hat Bildschirmtext derzeit erst rund 70 000 Teilnehmer. Aber gerade die gehören, wie verschiedene Befra-

gungen ergaben, zu einer Bevölkerungsgruppe, die überdurchschnittlich stark mit Heim- oder Personalcomputern ausgestattet ist. „Es wäre ja dumm“, sagt Michael Penzkofer, „sich eine Extra-Btx-Tastatur, die nur Platz auf dem Schreibtisch wegnimmt, zu kaufen, wenn man schon einen Computer besitzt. Den kann man schließlich genauso gut und sogar noch viel besser für Bildschirmtext einsetzen.“

Preis: phs-BOX 298 DM incl. Kabelsatz.

Service: Ein Jahr lang kostenlose Software-Update, da ständig weiter am Programm gearbeitet wird.

Information: Michael Penzkofer, Davenstedter Str. 8, 3000 Hannover 91, Tel. 0511-44 4193, Btx-Leitseite ★ 94 41 94# (Regionalbereich 13).

Bezug: Atari-Fachhandel.

Btx-Gebühren: 8 Mark monatlich für den Dekoder plus Telefongebühren nach Ortstarif. Zusätzliche Kosten bei Verlassen des Regionalbereiches. Gebührentabellen gibt es bei der Deutschen Bundespost.

Dieter Hurcks

MS-DOS auf dem ATARI ST

Seit kurzer Zeit werden zwei MS-DOS-Emulatoren für den Atari ST angeboten. Die Auswahl besteht indes nur zum Schein: Schon beim Einladen stellte es sich heraus, daß beide Produkte identisch waren. Das Original ist der „MS.EM“ der amerikanischen Firma PARADOX, als „MS-DOZ-Emulator“ wird er unter Lizenz von der britischen Firma ROBTEK vertrieben, die ja schon durch ihren Macintosh-Emulator Magicsac bekannt wurde.

Verständlicherweise fehlt im Lieferumfang (ähnlich wie bei den beiden Macintosh-Emulatoren) das Betriebssystem. Ein MS-DOS-Betriebssystem muß also hinzugekauft werden; wir empfehlen ein DOS der Version 3.2, da mit ihr die besten Ergebnisse erzielt wurden. Andere DOS-Versionen (wir testeten zusätzlich die Version 2.11) lassen sich zwar auch benutzen, sind jedoch in der Abarbeitung wesentlich langsamer.

Natürlich läuft der Emulator, der ja rein softwaremäßig funktioniert, deutlich langsamer als ein originaler MS-DOS-Rechner. Zudem ist es schwierig, die Software auf das richtige Diskettenformat zu bringen. Für „Freaks“ oder Programmierer mag das kein Problem sein; ein programmtechnisch weniger versierter Anwender könnte jedoch ratlos sein, wenn er vertraute Programme von seinem IBM- oder kompatiblen Rechner übertragen möchte. Lösungsmöglichkeiten bietet entweder ein passendes 5 1/4-Zoll-Laufwerk, das das richtige Format lesen und an den ST angeschlossen werden kann, oder ein Datenübertragungsprogramm wie „Crosstalk“ auf der MS-DOS-Seite, mit dem die Programme über die serielle Schnittstelle übertragen werden können. Natürlich kann man die gewünschte Software auch neu im richtigen Format kaufen.

Soweit die negativen Aspekte. Denjenigen, die genügend Zeit haben und die nicht auf ausgereifte Programme der MS-DOS-Welt verzichten möch-



ten, kann der Emulator eine Hilfe sein.

Da wir natürlich nicht alle Programme testen konnten, haben wir uns auf eine Auswahl beschränkt. Als lauffähig haben sich unter anderen folgende Programme erwiesen: Turbo Pascal, GW Basic, dBase II, Sidekick, Norton Utilities, Print Master, Word Perfect und Supercalc III.

Unterstützt werden die CGA- und Monochromkarte. Programme, die eine Hercules- oder EGA-Karte benötigen, bereiteten also Schwierigkeiten. Freilich war es auch nicht zu erwarten, daß man diese hochauflösende Grafikkarten softwaremäßig so leicht emulieren könnte.

Sowohl die parallele als auch die serielle Schnittstelle des ST werden vom Emulator unterstützt, so daß man Drucker, Plotter oder Modem betreiben kann. Außerdem benötigt man die serielle Schnittstelle ja eventuell zur Datenübertragung zwischen dem Atari und einem MS-DOS-Rechner, um überhaupt erst lauffähige Software zu bekommen.

Beim Emulator wurde versucht, mög-

lichst die IBM-Tastaturbelegung nachzuempfinden. So haben die Funktions-tasten die Original-DOS-Funktionen; auch der Softwareset funktioniert über Control/Alternate/Delete. Schwierigkeiten gibt es dort, wo dem ATARI die benötigten Tasten fehlen, man denke etwa an die Tasten 'Print Screen' oder 'Scroll Lock'.

Alles in allem bleibt abermals zu sagen, daß man für die ernsthafte Arbeit unter MS-DOS nicht darum herumkommt, sich einen MS-DOS-kompatiblen Rechner oder zumindest einen Hardware-Emulator zu kaufen. Die Preise für Kompatible fallen ja immer weiter, man denke da nur an den ATARI oder Schneider PC im XT-Bereich. Allerdings kann man, wenn man sich ein bißchen in den Anzeigen der Computerzeitungen umsieht, ab ca. 3500 DM auch schon einen AT-Kompatiblen erwerben.

(HE)

Bezugsquellen:

MS-DOZ-Emulator DM 238,-	MS.EM DM 298,-
Ohst Software Stadtwaldstr. 286 4050 Mönchengladbach 5 Tel.: 02161 / 57 01 40	Softline Schwarzwaldr. 8a 7602 Oberkirch Tel.: 07802 / 37 07

Softwaretest

(Fortsetzung von Seite 16)

erstellt werden, desweiteren wurde die Lupe um einige Grundzeichenfunktionen erweitert.

MONOSTAR braucht für manche Funktionen (z. B. Biegen) großen Speicherplatz. Man benötigt deshalb mindestens einen 1MB ST oder das TOS im ROM, besser sogar beides zusammen.

Die Bedienung des Programms ist wie beim COLORSTAR nicht unbedingt überzeugend gelöst. Das PLUS im Namen ist verdient, denn einige Funktionen sind hinzugekommen, die anderen wurden verbessert. Besonders erwähnenswert ist die SCHERE, um beliebig geformte Blöcke zu erstellen, der komfortable und sehr gute Zeichensatz-Editor sowie der gute Druckertreiber.

Insgesamt ist MONOSTAR PLUS ein leistungsfähiges Malprogramm, mit dem das Arbeiten Spaß macht.

Perfektion auf allen Ebenen

ST Aided Design lässt schon auf gehobenes Niveau schließen. Zwar trägt der Name bisweilen, hier jedoch nicht. Mit herkömmlichen Malprogrammen ist dieses Produkt nicht mehr zu vergleichen, da es außer den Standardfunktionen, die mit äußerster Vielfalt gestaltet sind, eine Fülle anderer Fähigkeiten vorzuweisen hat.

Die Funktionen an sich sind dabei größtenteils nicht neu. Es ist allein die Perfektion dieser Funktionen, die STAD auszeichnet. Dies beginnt schon beim Laden eines Bildes: Die verschiedenen Formate (DEGAS, NEOchrom usw.) werden automatisch erkannt und entsprechend eingeladen. Das geht sogar so weit, daß ein Farbbild beim Laden in Graustufen umgesetzt wird – und das mit einer deutlich besseren Qualität als bei DEGAS Elite.

Natürlich kann ein Block nicht nur rechteckig sein. Mit dem LASSO kann er auch eine beliebige Form annehmen, die sich dann aus dem Bild herauslöst. So richtig ins Staunen gerät man, wenn es ans Biegen und Zerren der soeben geschaffenen Blöcke geht. Beim Justieren dieser Effekte wird nicht, wie bei anderen Programmen üblich, nur die Umrisslinie gezeigt; STAD biegt den gesamten Bereich in Echtzeit, sodaß sich das entstehende Objekt sofort begutachten lässt. Späteren hier zeigt sich, daß dieses Pro-

gramm in ASSEMBLER geschrieben ist, anders sind solche Geschwindigkeiten nicht realisierbar. Die erstaunlichsten Effekte erzeugt allerdings die Funktion 'Rambo': Sie verzerrt einen Block entlang einer Linie. Somit kann ein Bildausschnitt schon leicht verunstaltet bzw. zerstört werden – eben seinem Namensgeber angepaßt.

Neben diesen herausragenden Fähigkeiten besitzt STAD natürlich auch die gebräuchlichen Mal- und Zeichenfunktionen, die in einer länglichen Menüleiste am rechten Bildschirmrand untergebracht sind. Auch sie wurden ein wenig verändert. Es wurden nicht die normalen ST-Betriebssystemroutinen benutzt, sondern eigene, in Geschwindigkeit und einfacher Bedienung optimierte Routinen. Peter Melzer, der Autor von STAD, ist wohl ein Perfektionist. Als Beispiel sei die Füll-Funktion genannt, die im Vergleich zur Standard-Füllfunktion wesentlich schneller abläuft. Insgesamt ist STAD ein wirklich gelungenes Produkt, das man nur empfehlen kann.

STAD

Doch STAD hat noch ein 'D' mehr zu bieten: Den 3D-Teil.

Hiermit werden Rotationskörper zum Kinderspiel. Durch Angabe der Umrisslinie erscheinen die Objekte in ra-

santer Geschwindigkeit auf dem Bildschirm. Ein solches Objekt lässt sich in Größe und Betrachtungswinkel variieren und somit von allen Seiten ansehen – und das in Realtime-Animation!

Ein Hidden-Line Algorithmus sorgt dabei für das Verschwinden der Hintergrundlinien, also der Linien, die man normalerweise erst gar nicht sehen kann. Leider funktioniert in der derzeitigen Version der Hidden-Line Algorithmus nicht bei allen Objekten. Abhilfe ist allerdings schon angekündigt. Zudem wird der räumliche Eindruck demnächst durch Schattierung der Objekte unterstützt.

Solche Objekte lassen sich zur späteren Verwendung auf Diskette ablegen, und zwar als Objekte, die wenig Speicherplatz benötigen und sich auch später wieder bearbeiten lassen. Diese Objekte lassen sich dann mit Leichtigkeit zu einer Bibliothek zusammenfassen oder gleich durch Übernahme in den 2D-Teil eines Bildes integrieren. Eine weitere Fähigkeit ist die Übernahme eines 2D, also eines normalen Grafikbildes, in den 3D-Teil, wo es räumlich gedreht werden kann.

Nicht vergessen sollte man den Druckertreiber, der neben 9-Nadel-Druckern ebenfalls 24-Nadler unterstützt und dabei in verschiedenen Größen ausdrückt. Auch das direkte Aneinanderdrucken zweier oder vierer Bilder ist vorgesehen.

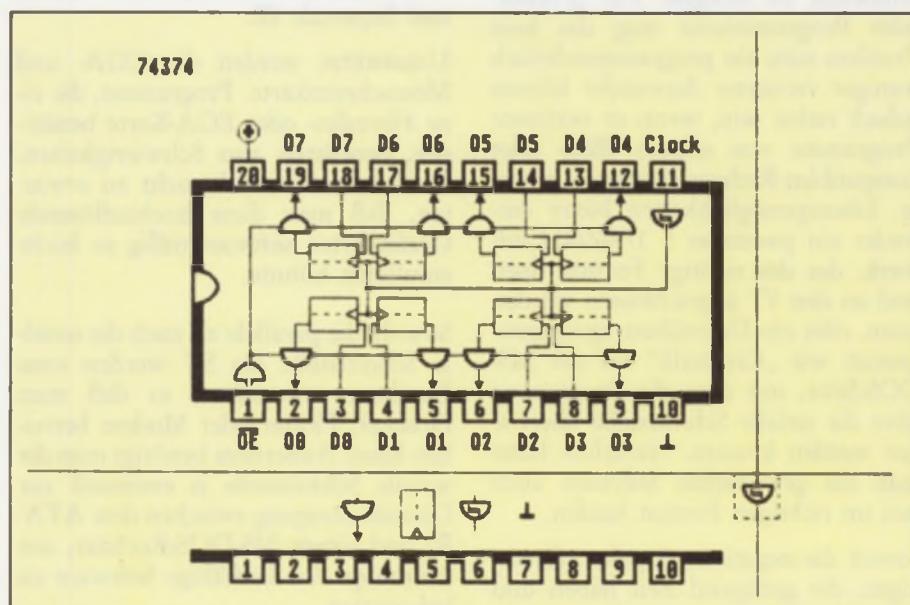


Abbildung 10: STAD: Das Innenleben eines IC's



Abbildung 11: STAD: Animation und das Gespür für's Feine

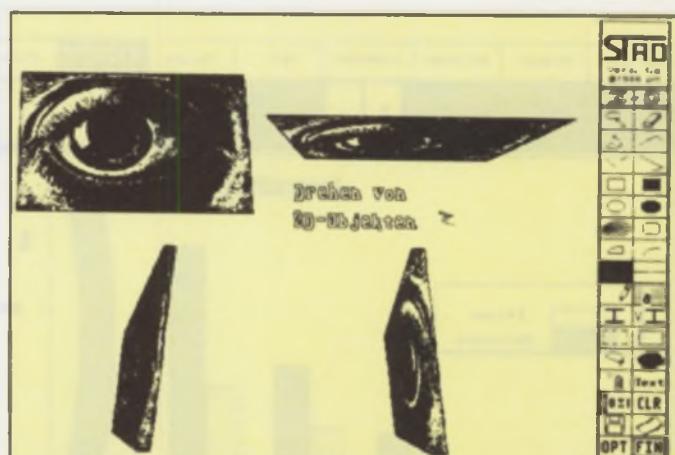


Abbildung 12: STAD: Der Blick für's Räumliche

Ein Standardwerk

Ebenfalls ein reines Schwarz/Weiss-Programm ist MEGA-PAINTER.

Nach dem Startbild erscheint ein völlig leerer Bildschirm, keine Menüleiste, keine Toolbox. Erst, wenn die Maus am oberen oder linken Rand anstößt, erscheinen verschiedene Auswahlmenüs. Das erste enthält die

Füllmuster, wobei neben den normalen 36 noch 84 zusätzliche selbstdefinierbare Muster erscheinen.

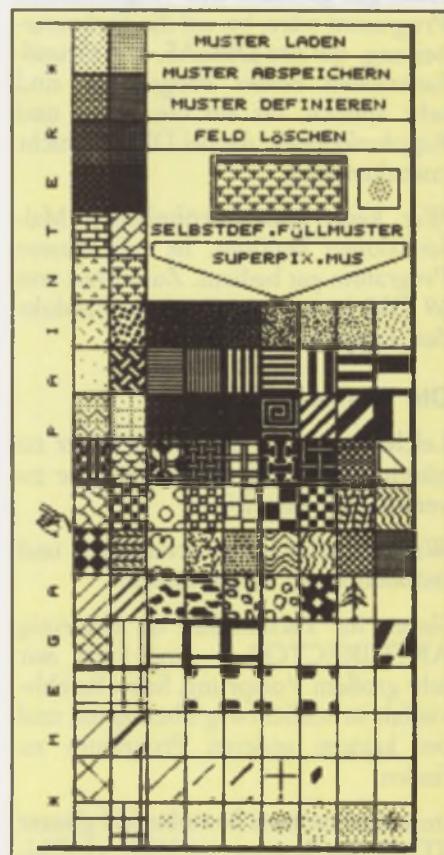
Im oberen Menü sind die eigentlichen Optionen des Programms: COPYBOX, MOVEBOX (Kopieren und Bewegen eines rechteckigen Bereichs), AIRBRUSH und SPEZIAL. Hinter letzterem verbergen sich wiederum einige Blockoperationen z. B. Drehen (45

MEGAPAINTER

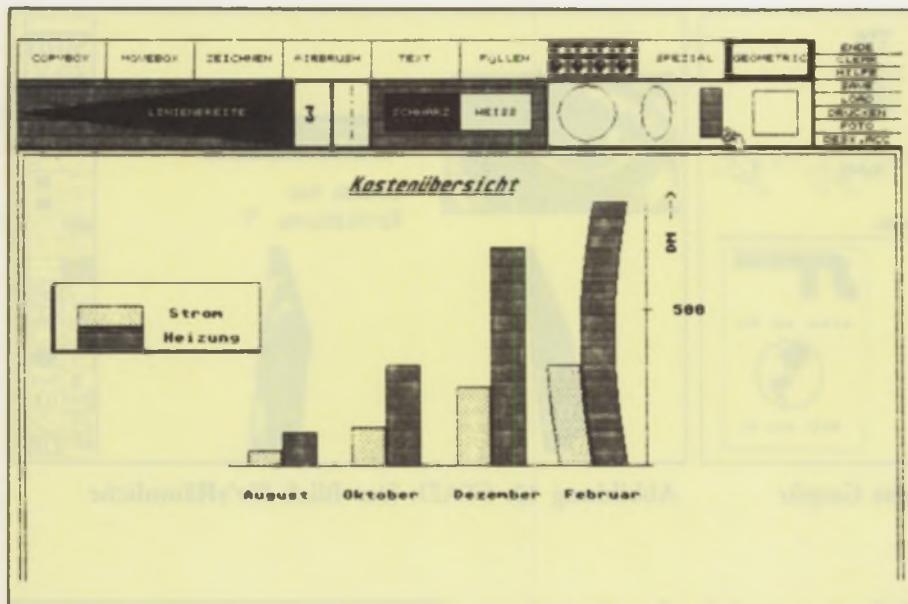
Grad), Invretieren, Spiegeln, Biegen und Kippen. Außerdem kann der markierte Bereich gedehnt und gestaucht werden, allerdings nur um den Faktor 2 oder 3.

Um Ausschnitte in Wordplus einbin-

	DEGAS ELITE	ART DIRECTOR	COLORSTAR	MONOSTAR PLUS	MEGA-PAINTER	STAD	D.R.A.W.
Anzahl der Bildschirmschemen (bei 1 MB = ROM)	max. 8	2	3	3	max. 11	variable (16)	variable (17)
schwarz/weiß	ja	nein	nein	ja	ja	ja	ja
Farbe (Anzahl)	ja (4/16)	ja (16)	ja (16)	ja	nein	nein	nein
Bed-Format	DEGAS, NEOchrome, Karte, IFF, gepackt		DEGAS, NEOchrome		DEGAS, Doodle	DEGAS, Doodle, NEOchrome, gepackt	DEGAS
Speicherbedarf	ROM oder 1 MB	beliebig	ROM oder 1 MB	ROM oder 1 MB	ROM oder 1 MB	beliebig	beliebig
Funktionen							
Editor	Muster/Linie/Punkt Zeichensatz			Muster/Linie/Punkt Zeichensatz		Muster/Linie/Punkt Zeichensatz	Muster/Linie/Punkt
Blockoperationen (Formen, Bogen, Verzieren usw.)	+	++	+	+	+	++	++
Scheren	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Löse	ja	+	+	+	ja	+	+
Sprühdruck	+	+	+	+	ja	+	++
Snap	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Animation	Farbanimation	Farbanimation	nein	nein	nein	mit Bildschirmschemen	mit Bildschirmschemen
Converter	Farbe -> ja ja -> Farbe	ja	ja	ja	ja	Farbe -> ja	++
Druckerausgabe	ja	mit Hardcopy	mit Hardcopy	ja	mit Hardcopy	ja	++
Druckeranpassung	nein	nein	nein	ja	nein	ja für 16x16 Pixel Drucker	ja für 16x16 Pixel Drucker
Geschwindigkeit (allgemein)	+	+	+	+	+	++	+
Bedienbarkeit	+	0	0	+	+	+	+
Besonderheiten	Haft auf Farb- und Monochromschemen	die meisten und ausgewählten Blockoperationen				kompletter 3D-Teil mit Realtime Drehen	kompletter Source-Code in OMNICON-Basic zwei gute Demos
Preis	100,-	200,-	90,-	140,-	90,-	170,-	70,-
Hersteller	Balticsoft Vertrieb Arno Soft Königstr. 1 4020 Düsseldorf 1	Andreastra Vertrieb Application Systems Eckenerstrasse 47 6900 Heidelberg 1	Staten Straße Ludwigshafen 105 5600 Wuppertal 1 + GFA-Systemtechnik	GFA Systemtechnik Haus der Schaltung 30 4800 Düsseldorf 11 + Staten Straße	Hans-Verlag Heidelberg-Landstr. 13 6900 Heidelberg 1	Application Systems Brückestr. 47 6900 Heidelberg 1	Ondrej Software Ernststraße 15 7534 Birkeland 2



Megapainter: Aus dem Reich der Muster



Megapainter: Grafiken schnell entworfen

den zu können, ist optional eine ganz normale Menüleiste aufrufbar, mit der Desk-Accessoires wie z. B. Snatshot arbeiten.

Die Bedienung des MEGA PAIN-TERS ist einfach, die Menüführung recht gut gewählt. Ein vergleichbares Programm wäre, bis auf die Farbverarbeitung, das alte DEGAS. Die Grundfunktionen beider Programme sind sehr ähnlich, bis auf die Biege- und Kippfunktionen, die bei DEGAS nicht enthalten sind.

Wer keine außergewöhnlichen Malfunktionen benötigt, ist mit diesem Programm gut bedient. Zum Preis von 69 DM ist es das günstigste Produkt der Testpalette.

Die Wertung bitte

Leicht fiel es uns nicht, den Sieger zu küren. Dazu sind die Programme zu verschieden konzipiert.

Wir unterschieden zwischen Farb- und monochromen Programmen.

Sieger im Farbmodus ist eindeutig ARTDIRECTOR – und zwar mit sehr großem Vorsprung. Seine Befehlsvielfalt ist schlachtweg überragend und bei keinem anderen Programm zu finden.

Im monochromen Bewerberfeld glänzte STAD durch seine wirklich vielfältigen und ausfeilten Funktionen. Der 3D-Teil, mit dem man entweder 3D-Körper generieren oder 2D-Körper ro-

tieren kann, ist einzigartig und macht STAD zum Sieger. Aber auch mit seinen 'normalen' Funktionen hätte STAD den Test für sich entschieden, da sie äußerst leicht bedienbar sind und rasend schnell ablaufen. Die zweiten Sieger sind D.R.A.W. und MONOSTAR PLUS. Beide Programme verfügen über viele nützliche Fähigkeiten und bieten den Anwendern eine wirklich gute Grundlage zum Zeichnen mit dem ST.

Auch DEGAS ELITE steht in gewisser Hinsicht ein Preis zu. Zwar kann es keinen der Sieger übertreffen, doch ist es das einzige Programm, das sämtliche Auflösungsstufen unterstützt.

Insgesamt ist zu bemerken, daß die Qualität der Malprogramme in letzter Zeit stark angestiegen ist. Das soll aber nicht bedeuten, daß die Programmierer sich ausruhen sollen – zu wünschen wäre ein Programm, das die Fähigkeiten aller anderen in sich vereint.

Die Suche geht weiter!!!

(MN + HS)

Public-Domain Softwarepakete

★ 5 Markendisketten MF 1 DD, doppelseitig formatiert und gefüllt mit guter Public-Domain Software
Paketpreis nur DM 45,-

1 Paket Enthält Diskette PD01 – PD10 aus ST-Computer (31 Programme/Utilities/Accessories + 2 Sprachen) ★ Kartei-Karten ★ Forth System ★ LISP ★ Spiele etc.

2 Paket Enthält Diskette PD11 – PD20 aus ST-Computer (41 Programme/Utilities/Accessories + 1 Sprache) ★ Biorhythmus ★ Druckeranpassungen 1st Word ★ Habu ★ Spiele etc.

3 Paket Enthält Diskette PD21 – PD30 aus ST-Computer ★ Haushalt ★ Dateiverwaltung ★ Adressverwaltung ★ Plotter ★ Terminalprogramm ★ Vokabeltrainer ★ Spiele u.v.m.

4 Paket Aus Kalifornien eingetroffen, enthält ★ Textprogramm (als Deskaccessory) ★ Fonts ★ Ramdisks ★ Robota Tos ★ viele Spiele ★ Utilities ★ uvm. Lassen Sie sich überraschen!!

5 Paket Enthält 3 Ausgaben ST News, über 230 Seiten Infos, Tips und Programm listings. Weiterhin 9 Disketten aus Kalifornien, z. B. NEO2-Degas, Disked, TOS, Dungeon, Eliza, Tos, Sound2, Mailmerge u.v.m... Die Farbsetzung von Paket 4!

6 Paket Enthält weitere 10 Disketten aus aller Welt, mit Schwerpunkt Nordamerika. Z. B. Memory Map, Filedate FTH, Quiz TOS, Mickey, Pasfix1, Columbus, Palette ACC, etc.

7 Paket Aus Kalifornien frisch eingetroffen, enthält tolle Bilder im NEO- bzw. Degas-Format, z. B. Corvette, Countach, Night etc. ★ MADLIB.PRG ★ DLX-PIANO.PRG ★ 22 Songs u.v.m..

8 Paket Gemischte Kost aus Nordamerika und Europa, enthält z. B. The Paws – Das Löwengl. ★ Techmate PRG ★ Dreidim. PRG ★ Disk.Cat ★ Utilicopy ★ GfA Progr. ★ Accessories etc.

9 Paket Adventure ★ Hack 103, Rumora ★ Eingabemaske für VIP, z. B. Tax, Budget, Journal. ★ Skyfix.BAS ★ Utilities ★ Accessories u.v.m.

10 Paket enthält PD 31 – 40 aus ST-Computer, Andromeda, Matlib, DB_Etikett, Avalon, Check, Jackpot etc...

11 Paket Enthält PD 41 – 50 aus ST-Computer, z. B. Forthinterpret, Zeichenprogramm, Spiele, Lagerverwaltung, und vieles mehr...

12 Paket Auf 234 Dateien finden Sie: 2 brandneue Malprogramme die Ihnen gefallen werden. ICONS, damit Sie Ihr Desktop individuell gestalten können. Synthi-music, Digi-sounds, Datenbank, Utilities, Accessories u.v.a.

13 Paket Lieferbar ab 14.05.87. Enthält bewegte Comics, Fontmaker (erstellt auch Icons), Formatterprogramm bis 85 Tracks, Disk Magazin, Accessories, Schachprogramm, Fontloader, etc.

Gewünschte Pakete ankreuzen u. Bestellung einsenden an:

IDL-Software
– Public Domain –
Alkmaarstraße 3 • 6100 Darmstadt 13

Scheck über DM _____ liegt bei,
ich erhalte die Pakete verpackung- u. versandkostenfrei

Achtung SF 354 Besitzer, wir liefern die Pakete auch auf 10 einseitig formatierten Disketten, der Paketpreis beträgt dann DM 78,- incl. Porto und Verpackung.

OS-9 auf dem ST

Angekündigt war es schon lange, endlich ist es da: OS-9 für den Atari ST. Unser Bericht schildert, was dieses Betriebssystem auf dem ST bietet.

Allgemeines

Die Struktur von OS-9 weist eine gewisse Ähnlichkeit mit UNIX auf. Es handelt sich um ein Multiuser- und Multitasking-System. Mehrere Benutzer können also gleichzeitig mit einem oder mehreren Programmen arbeiten. Die Anzahl der parallelen Prozesse wird nur durch den Hauptspeicher begrenzt. Da der Atari ST nur eine serielle Schnittstelle besitzt, an die ein Terminal angeschlossen werden kann, beschränkt sich die Anzahl der Benutzer auf zwei.

Die Systemstruktur von OS-9 ist auf Bild 1 grafisch dargestellt. Der Kernel (Systemkern) enthält alle Systemfunktionen. Die nächste Schale besteht aus OS-9-Kommandos und Anwenderprogrammen. Ganz außen liegt die Shell, von der aus Kommandos und Anwendungen gestartet werden können. Diese Philosophie ist identisch mit der von UNIX.

Das Dateisystem ist vom Prinzip her genauso wie bei GEMDOS: Es gibt Dateien und Unterverzeichnisse (auch Directories, Ordner oder Folder genannt).

Im Gegensatz zu UNIX haben bei OS-9 die Geräte (Devices) feste Namen und stehen auch nicht in einem Directory. Bild 2 zeigt die Zuordnung von Namen zu Geräten.

Der aufmerksame Leser hat auf Bild 2 die Bezeichnung 'Netzwerkknoten' entdeckt. OS-9 ist tatsächlich netzwerkfähig. Ob dies auch bei der gegebenen Implementierung auf dem ST der Fall ist, konnte nicht festgestellt werden.

Eine Bemerkung noch zum Thema Interprozesskommunikation: Da es möglich ist, mehrere Prozesse parallel ablaufen zu lassen, besteht die Notwendigkeit, Daten zwischen Prozessen auszutauschen. Diese Aufgabe wird (wie bei UNIX) von Pipes und Signalen gelöst.

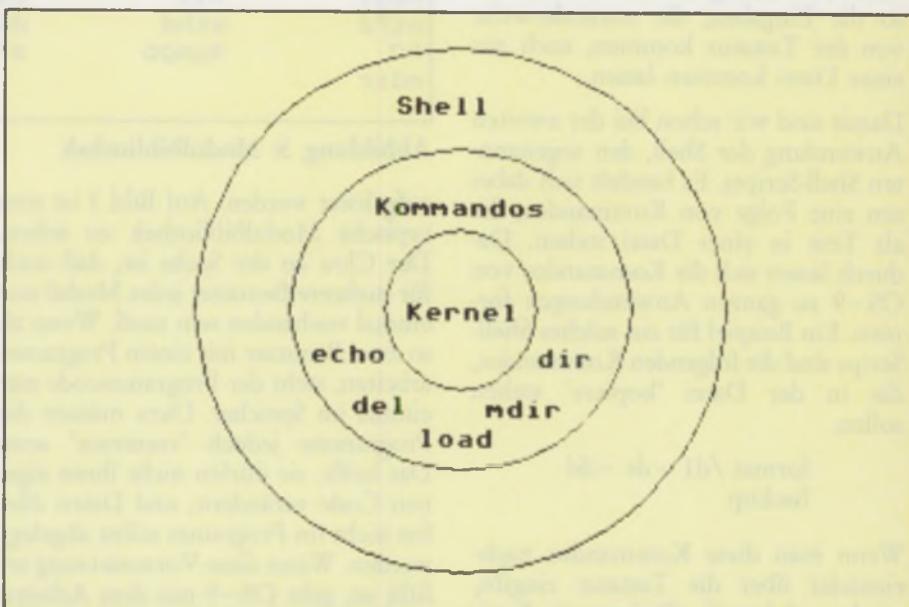


Abbildung 1: Systemstruktur von OS-9

TERM	: Systemterminal (Console)
t1, t2, etc	: andere serielle Terminals
p	: parallel Printer
p1	: serieller Printer
dd	: default Laufwerk (hx bzw. dx)
d0, d1, etc	: Floppy Laufwerke
h0, h1, etc	: Harddisk Laufwerke
n0, n1, etc	: Netzwerkknoten

Abbildung 2: Gerätenamen von OS-9

Eine Pipe kann man sich als Rohr vorstellen, in das ein Prozess Daten hineinschiebt, die am anderen Ende von einem anderen Prozess entgegengenommen werden können. Dies geht aber nur in einer Richtung. Wenn in beide Richtungen Daten ausgetauscht werden sollen, müssen zwei Pipes verwendet werden.

Bei einem Signal handelt es sich um einen Interrupt, der an einen anderen Prozess gesendet wird. Signale sind vergleichbar mit einem Ereignis (Event) bei GEM.

Die Shell

Sie stellt die Verbindung zwischen Betriebssystem und Benutzer her. Mit Hilfe der Shell können OS-9-Kommandos und Anwenderprogramme ausgeführt werden. Es besteht die Möglichkeit, die Ein- bzw. Ausgabe von Programmen umzuleiten. Will man z. B. die Ausgabe des 'dir' Kommandos auf den Drucker umleiten, so kann man dies mit der Eingabe von

dir >/p

erreichen. Auf diese Art kann man

auch das Inhaltsverzeichnis in einer Datei speichern (z. B. 'dir >/inhalt') und diese dann mit einem Texteditor verändern. Das Ganze funktioniert natürlich auch umgekehrt, man kann also die Eingaben, die normalerweise von der Tastatur kommen, auch aus einer Datei kommen lassen.

Damit sind wir schon bei der zweiten Anwendung der Shell, den sogenannten Shell-Scripts. Es handelt sich dabei um eine Folge von Kommandos, die als Text in einer Datei stehen. Dadurch lassen sich die Kommandos von OS-9 zu ganzen Anwendungen formen. Ein Beispiel für ein solches Shell-Script sind die folgenden Kommandos, die in der Datei 'kopiere' stehen sollen.

```
format /d1 -ds -dd
backup
```

Wenn man diese Kommandos nacheinander über die Tastatur eingibt, wird zunächst die Diskette in Laufwerk B formatiert und dann die Diskette in Laufwerk A nach B kopiert. Stehen die beiden Kommandos in einer Textdatei mit dem Namen 'kopiere', so können sie als Shell-Script direkt durch die Eingabe von 'kopiere' aufgerufen werden. In diesem kleinen Beispiel macht das zwar keinen großen Unterschied, aber wenn die Liste der Kommandos in einem Shell-Script zunimmt, spart man einige Tipparbeit. Eine Anmerkung für UNIX-Freaks: Die OS-9-Shell ist nicht so leistungsfähig wie die C-Shell (keine Aliases, History etc).

Um von der Shell aus Hintergrundprozesse zu starten, muß nur ein '&' an die Kommandozeile angehängt werden. Die Eingabe von

```
format /d1 -ds -dd >/p &
```

bewirkt, daß die Diskette in Laufwerk B formatiert wird und Fehlermeldungen auf dem Drucker ausgegeben werden. Da alles im Hintergrund abläuft, kann man im Vordergrund weiter arbeiten.

Das Modulkonzept

von OS-9 ist ein wesentlicher Grund für die Flexibilität dieses Systems. Jedes Programm, auch die Gerätetreiber, der Systemkern und überhaupt alles, wird als Modul aufgefaßt. Die Module, die augenblicklich im Speicher stehen, können mit dem Kommando 'mdir'

Module Directory at 17:12:20				
kernel	init	stclk	scf	stcio
stsio	term	p	t1	stpptr
null	nil	pipeman	pipe	rbf
stfd	sthd	do	dd	d1
h0	sysgo	shell	cio	dir
mdir				

Abbildung 3: Modulbibliothek

aufgelistet werden. Auf Bild 3 ist eine typische Modulbibliothek zu sehen. Der Clou an der Sache ist, daß auch für mehrere Benutzer jedes Modul nur einmal vorhanden sein muß. Wenn also zwei Benutzer mit einem Programm arbeiten, steht der Programmcode nur einmal im Speicher. Dazu müssen die Programme jedoch 'reentrant' sein: Das heißt, sie dürfen nicht ihren eigenen Code verändern, und Daten dürfen nicht im Programm selbst abgelegt werden. Wenn diese Voraussetzung erfüllt ist, geht OS-9 mit dem Arbeitsspeicher sehr viel ökonomischer um als die meisten anderen Systeme für Microcomputer.

Wie bei UNIX, MS-DOS usw. werden auch bei OS-9 alle Kommandos (Programme) von Massenspeichern (Floppy/Harddisk) geladen, bevor sie ausgeführt werden können. Wenn man mit Floppies arbeitet, macht sich dabei die Ladezeit unangenehm bemerkbar. OS-9 erlaubt es, beliebige Programme in den Speicher zu laden und resident zu halten. Dies ist für häufig benötigte Programme sehr empfehlenswert, weil dann nicht jedesmal von der Floppy geladen werden muß. Selbstverständlich können Programme aus der Modulbibliothek auch wieder gelöscht werden, wenn der Arbeitsspeicher zu knapp wird.

Soviel zu dem Betriebssystem selbst. Sicher sind nicht alle Features erwähnt worden; ich habe mich im Wesentlichen auf die „Highlights“ des OS-9-Konzepts beschränkt.

Microware BASIC

gehört zum Lieferumfang des Systems. Entgegen verschiedener Gerüchte wird kein C-Compiler mitgeliefert, er kann aber nachträglich erworben werden. Leider lag er bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch nicht vor.

Dieses BASIC ist ein gutes Beispiel für die Veränderung von Computersprachen im Laufe der Zeit. Es läßt nichts

vermissen, was vor zwei Jahren noch undenkbar gewesen wäre. Wie in den meisten neueren Implementierungen von BASIC werden keine Zeilennummern benötigt. GOTO und GOSUB sind zwar vorhanden, aber nicht notwendig. Alle gängigen Strukturelemente wie IF THEN ELSE, FOR NEXT, WHILE DO, REPEAT UNTIL und LOOP ENDLOOP stehen zur Verfügung. Jede der aufgezählten Schleifen kann durch eine EXITIF Anweisung verlassen werden. Es ist also sowohl für Anhänger der strukturierten Programmierung als auch für „Spaghetti-Programmierer“ gesorgt. Als weiteres Strukturelement gibt es Prozeduren, die lokale Parameter enthalten können und somit auch rekursiv aufrufbar sind. Das wohl bemerkenswerteste Feature von Microware BASIC ist die Möglichkeit, Datentypen und damit auch Records zu definieren. Dazu ist selbst der de-facto-Standard 'GFA-BASIC' nicht in der Lage. Für die Entwicklung kommerzieller Anwendungssysteme in BASIC (das gibt es wirklich) ist dies jedoch ein erheblicher Vorteil. Ein Beispiel aus dem Handbuch:

```
TYPE cust_recd := name,address(3):
  STRING; balance:REAL
```

Der neue Typ 'cust_recd' besteht aus den drei Feldern name, address und balance. 'name' ist ein String, address ist ein Stringarray mit 3 Elementen und balance ist vom Typ REAL. Mit der Anweisung

```
DIM customer(250):cust_recd
```

kann nun ein Array vom Typ cust_recd mit 250 Elementen angelegt werden. Der Zugriff auf 'name' im 13 Element von customer erfolgt durch

```
A$ = customer(13).name
```

Die Schreibweise und Handhabung der Records erinnert stark an PASCAL.

Mit dem CHAIN-Statement kann zu anderen Programmen verzweigt wer-

Steuerberechnung mit dem ST Finanzprophet

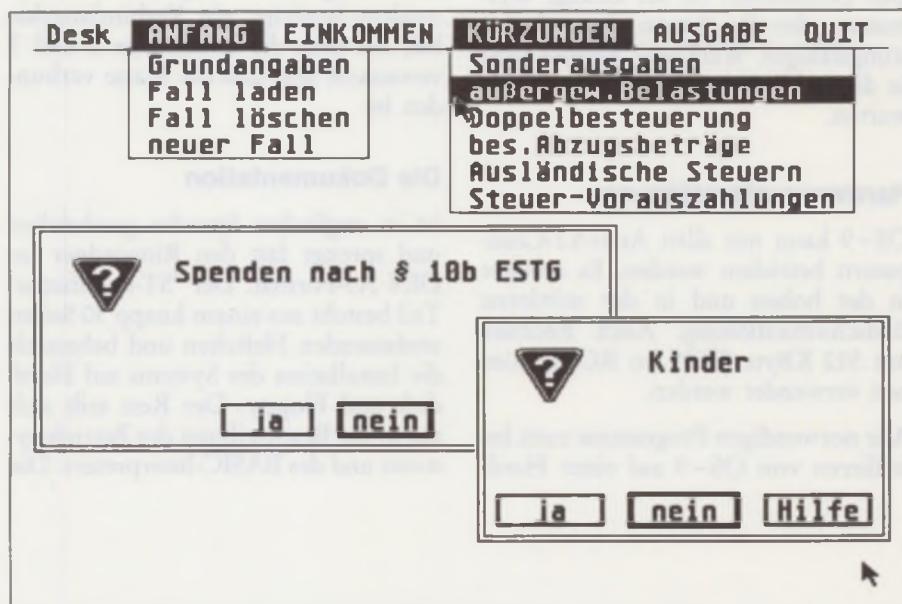
Wer möchte nicht schon im voraus wissen, welche Summe ihm das Finanzamt nach dem Lohnsteuerjahresausgleich oder der Einkommenssteuererklärung zurückzahlt oder nachfordert? Wir haben ein Programm getestet, das diese Berechnung erheblich vereinfacht: STeuer Tax 86.

Das von Tax-Software im schnellen GfA-Basic geschriebene und in der neuesten Version 2.6 kompilierte (deshalb jetzt ohne Run-Only-Interpreter lauffähige) Programm nutzt die bedienerfreundliche Benutzeroberfläche GEM vollständig aus: Die steuerlichen Routineabfragen lassen sich mit dem Anklicken des richtigen Antwortfeldes per Maustaste im Handumdrehen erledigen.

Die einzelnen Einkommensarten und -kürzungen können, wie bei einem GEM-Programm üblich, über die sogenannten Drop-Down-Menüs aufgerufen werden. Das Programm fragt dann in einer an die amtlichen Formulare angelehnten Reihenfolge die notwendigen Zahlenwerte und andere Angaben ab. Abgespeichert werden kann nur nach einem kompletten Programmdurchlauf, also nach Aufruf der Monitordarstellung.

Der Anwender hat jederzeit die Möglichkeit, zwischendurch das Ausgabefeld anzuklicken und über „Monitor“ eine Bildschirmausgabe der Endberechnung anzufordern. Soll allerdings ein Wert nachträglich geändert werden, so müssen auf jeder Seite auch die restlichen Angaben komplett neu eingetippt werden. Das gilt auch, wenn die Antwort auf die Frage, ob alle Angaben richtig sind, „nein“ lautet. Diese Frage wird jeweils nach Abschluß eines Komplexes gestellt. Die Neueingabe der Zahlen ist jedoch problemlos, da die alten Werte sichtbar bleiben.

Grundangaben wie Steuernummer, Fi-



nanzamt, Name und Anschrift werden auf einer Extraseite einmalig eingegeben.

Selbst die bei ähnlichen Produkten oft fehlenden unterschiedlichen Sätze bei der Kirchensteuer wurden berücksichtigt.

Abgesehen von einzelnen Tippfehlern (Spittingtabelle statt Splittingtabelle u.a.) konnten keine schwerwiegenden Mängel entdeckt werden. Das Handbuch ist gut gegliedert und hilft auch dem Steuerunkundigen beim Umgang mit dem Programm.

„STeuer“ hat in der uns zum Test vorliegenden Version 2.2 (98 Mark) einen Umfang von 180 KB, arbeitet mit nur einem Laufwerk und ist für den Privatmann konzipiert, der seinen Lohnsteuerjahresausgleich selbst durchführt.

Für den professionellen Einsatz tauglich ist die Version 3.3 (159 Mark). Sie bietet zusätzlich eine Datenbank und ist mehrmandantenfähig. Auf einer doppelseitigen Diskette können die

Daten von etwa 250 Mandanten abgespeichert werden, auf eine 20 MB-Harddisk passen rund 6600 Datensätze. Steuerberater, Lohnsteuervereine und alle, die beruflich mit Steuerberechnungen zu tun haben, können dieses Programm nutzen, ohne vorher erst einen EDV-Lehrgang machen zu müssen.

Fazit: Wenn man vor der Eingabe sein Zahlenmaterial sortiert und sich das recht ausführliche Handbuch durchgelesen hat, ist die Eingabe in einer Viertelstunde erledigt. Dann weiß man ungefähr, ob man sich zum nächsten Weihnachtsfest einen neuen Drucker leisten kann! Ganz genau wissen das oft nicht einmal die Steuerberater, die auch durch „STeuer Tax“ natürlich nicht ersetzt werden können.

Bezugsquelle:
Heim-Verlag
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Tel. 06151/56057

Bei Nachnahme kommen 5 Mark Versandkosten hinzu.

CHRON:

Entwurf und Simulation digitaler Schaltungen im Programmpaket

Das Ingenieurbüro Harald Prillwitz in München entwickelte das Programmpaket Chron, das aus folgenden Bausteinen besteht: Einem Programm zur Schaltungseingabe und Logiksimulation, Hilfsprogrammen für die Definition neuer Bauteile und Bauteilsymbole, sowie je nach Version mehr oder weniger umfangreichen Bibliotheken.

Die Grundversion enthält nur diese Programme sowie eine Grundbibliothek von sogenannten Primitiven. Dieses voll einsatzfähige Paket kostet 249 DM.

Die Profiversion für 1800,- DM, die ab Mai erhältlich sein wird, ist darüberhinaus mit einem Plottertreiber für HP-GL-fähige Plotter, einer Schnittstelle zu dem Platinenlayoutsystem Habacad Pl sowie mit TTL-Bibliotheken erweitert. Der Plottertreiber erlaubt das Ausplotten der mit dem Chron-Simulationsprogramm erstellten Schaltpläne. Zusammen mit der Platinenlayout-Systemschnittstelle ist es so möglich, eine Schaltung nur ein einziges Mal für alle wichtigen Arbeitsschritte (Simulation, Layout, Dokumentation usw.) einzugeben. Das erhöht nicht nur den Komfort, sondern reduziert auch die Fehlerwahrscheinlichkeit. Die zusätzlichen Optionen des Profipaketes sollen auch einzeln erhältlich sein, so daß man die Basisversion, die auch über Händler vertrieben werden soll, stufenlos auf den Stand der Profiversion 'upgraden' kann.

Für diesen Test stand uns die Basisversion des Paketes zur Verfügung, allerdings mit einer unfertigen Anleitung, die uns die Bedienung nicht gerade leicht machte. Chron wird deswegen erst mit dem endgültigen Handbuch, das auch unerfahrene Benutzer mit der Materie des Programmpakets vertraut machen soll, geliefert werden. Wenn dieser Test erscheint, dürfte es bereits soweit sein.

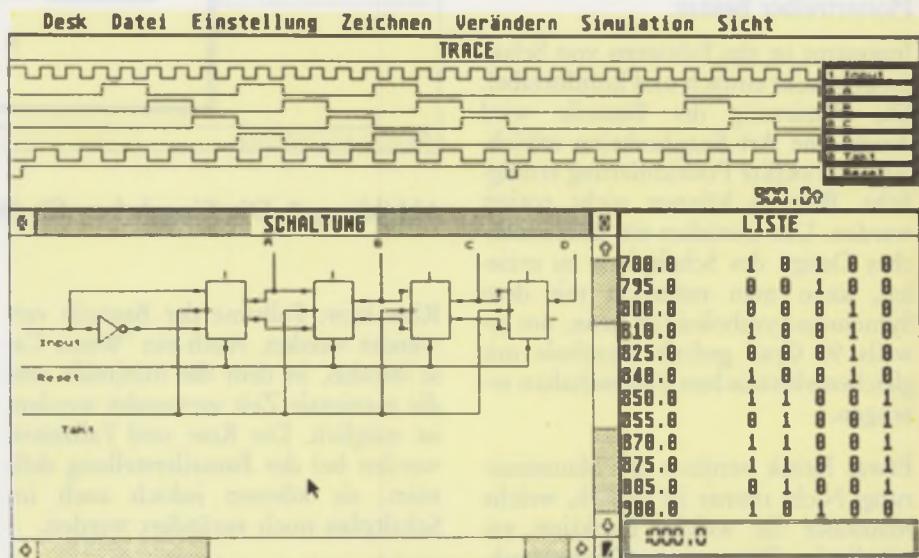


Abbildung 1: Das Simulations- und Editorprogramm CHRON

Anleitung wie Bedienungssoberflächen der Programme sind übrigens vollständig in deutscher Sprache verfaßt.

Von den Optionen der Profiversion abgesehen, besteht Chron aus drei Programmen. Das wichtigste ist der Schaltplaneditor und Logiksimulator, der dem Paket seinen Namen gab: Chron. Damit können Schaltungen vollkommen maus- und menügesteuert eingegeben werden. Dabei stehen Bibliotheken mit Bauelementen zur Verfügung. Der Erweiterung der mitgelieferten Bibliotheken dienen die beiden übrigen Programme. Synchron ist ein GEM-gesteuerter Editor für die Symbole, mit denen die Bauelemente im Schaltplaneditor erscheinen. Mit dem Programm Chronbau, das als einziges völlig auf GEM verzichtet, werden diesen Symbolen dann elektrische Eigenschaften zugewiesen. Dabei ist es sowohl möglich, neue elementare Logikfunktionen zu der 'Primitives'-Bibliothek hinzuzufügen, als auch größere mit Chron erstellte Schaltungen quasi

als Makro in ein Symbol zu packen. Zum Beispiel könnte man aus dem Primitive 'Nand mit zwei Eingängen' ein SR-Flipflop zusammenschalten und dieses dann als Makro abspeichern.

Doch zunächst zu dem Kernstück des Pakets, dem Logiksimulator: Chron zeigt nach dem Laden Menüleiste und drei Fenster, die mit Schaltung, Trace und Liste betitelt sind. Das Schaltungsfenster dient der Schaltungseingabe, die beiden anderen Fenster zur Verfolgung einer Logiksimulation. Eine Schaltung wird sehr einfach eingegeben: Zuerst wählt man aus den auf Diskette gespeicherten Bibliotheken ein Bauteil aus und plaziert es auf dem Schaltbild. Die Blattgröße des Schaltplans läßt sich in Millimetern einstellen; für gute Lesbarkeit kann ein beliebiger Ausschnitt vergrößert werden. Hat man einige Bauteile platziert, kann man einfach mit der Maus die gewünschten Anschlüsse verbinden. Selbstverständlich können Teile der Schaltung auch wieder gelöscht werden.

Zusätzlich lassen sich die Bauteilsymbole und Leitungen auch verschieben, Symbole können auch kopiert werden. Den Leitungen werden in der Reihenfolge, in der sie gezeichnet werden, Nummern zugeteilt. Man kann auch Namen vergeben, was vor allem nützlich ist, um Logiksimulationen übersichtlicher zu machen. Außerdem werden die Namen von Bauteilen und Leitungen in variabler Textgröße auf dem Schaltplan dargestellt und natürlich mitgeplottet, wenn man einen Plottertreiber besitzt.

Insgesamt ist das Editieren von Schaltungen recht einfach und komfortabel. Die Plazierung der Bauteile wird durch eine Art Snapfunktion erleichtert, was exakte Positionierung ermöglicht. Bauteile können nicht rotiert werden. Um trotzdem ein übersichtliches Design des Schaltplans zu erzielen, kann man natürlich mit dem Synchron-Symboleeditor neue, um jeweils 90 Grad gedreht Symbole mit gleichen elektrischen Eigenschaften erzeugen.

Etwas Kritik verdient die Maussteuerung: Nicht immer ist logisch, welche Maustaste für welche Funktion zuständig ist. Die meisten Zeichenfunktionen werden mit der rechten Maustaste betätigt (warum?), manche auch nicht (warum?). Dieser Punkt könnte sicher mit geringem Aufwand geschickter gelöst werden. Außerdem wäre eine Funktion zum Löschen der ganzen Schaltung wünschenswert; um eine neue zu beginnen, muß nämlich die alte Stück für Stück gelöscht werden. Schön wäre auch eine Kopierfunktion nach dem Cut&Paste-Prinzip zum Kopieren von Schaltungsausschnitten. Zu bemerken wäre schließlich, daß der Menüpunkt 'Schaltung laden' nach einmaliger Benutzung gesperrt wird. Zum Laden einer weiteren Schaltung muß also das Programm verlassen werden, was jedoch wegen kurzer Laufzeit erträglich ist. Insgesamt ist der Editor zwar nicht perfekt, aber sehr brauchbar.

Nach der Eingabe einer Schaltung wird es spannend: Ohne zum Lötkolben greifen zu müssen, kann die Funktion der Schaltung unter verschiedenen Bedingungen überprüft werden. Die zeitliche Auflösung beträgt dabei 1/10 Nanosekunde.

Als Simulationsbedingung kann die minimale, typische oder maximale

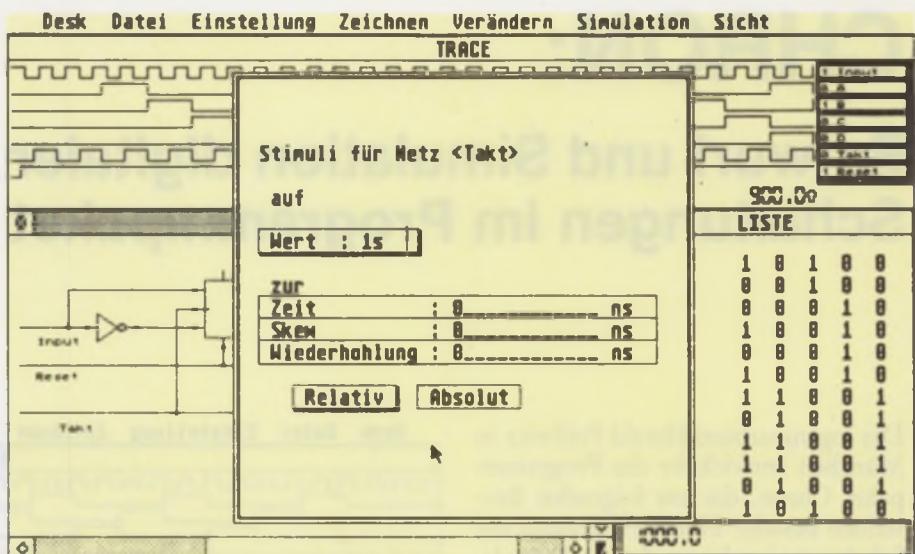


Abbildung 2: Die Eingabebox für Stimuli

Rise- bzw. Falltime der Bauteile verwendet werden. Auch ein 'Worst Case'-Modus, in dem die minimale und die maximale Zeit verwendet werden, ist möglich. Die Rise- und Fallzeiten werden bei der Bauteilerstellung definiert, sie können jedoch auch im Schaltplan noch verändert werden.

Welche Leitungen bei der Simulation im Trace- und Liste-Fenster verfolgt werden (sogenannte 'Traces'), kann man frei auswählen. Dabei zeigt das 'Trace'-Fenster die Zustände der Leitungen grafisch, das 'List'-Fenster dagegen jede Zustandsänderung der Simulation mit Zeitpunkt und neuem Zustand aller verfolgten Leitungen.

Um die Schaltung für die Simulation mit sinnvollen Eingangswerten zu versiehen, können sogenannte 'Stimuli' eingegeben werden. In einer Dialogbox kann jede Leitung mit den Zuständen 1,0 oder unbekannt versehen werden. Zusätzlich kann jedem Zustand ein Attribut, das die Art des logischen Zustands angibt, beigegeben werden. Dabei stehen die Typen strong, resistive und hi-z (hochohmig) zur Verfügung. Weiterhin kann ein Zeitpunkt angegeben werden, zu dem eine Leitung den gewünschten Zustand annimmt und ob sich der Vorgang gegebenenfalls wiederholen soll. Um z. B. einen Takt mit der Periode 50 ns auf einer Leitung zu definieren, müßte man die Leitung zum Zeitpunkt 0 auf log. 1 setzen und dies alle 50 ns wiederholen lassen. Dann müßte man die Leitung zur Zeit 25 ns auf log. 0 setzen

und auch hier wieder einen Wiederholungsfaktor von 50 ns eingeben. Leider existiert keine Übersichtsdarstellung aller gesetzten Zustandsveränderungen einer Leitung. Bei Fehlern muß man sehr genau wissen, was man bisher eingegeben hat, um die Korrektur zum richtigen Zeitpunkt durchzuführen. Sonst spuken auf den Eingabeleitungen plötzlich ungewollte Impulse herum.

Störend ist beim Setzen und Editieren von Stimuli und Traces, daß immer nur alle Stimuli oder Traces gelöscht werden können. Glücklicherweise lassen sich Stimuli und Traces abspeichern. Das Abspeicherungsformat ist ein ASCII-File, so daß es sich bei komplizierteren Stimuli-Verläufen unter Umständen anbietet, sie mit einem Texteditor einzugeben oder zu editieren.

Selbstverständlich kann die Laufzeit der Simulation eingegeben werden. Wie bei allen Zeitangaben kann auch hier zwischen relativer und absoluter Angabe gewählt werden (die relative Eingabe erlaubt die Fortführung einer bereits begonnenen Simulation). Treten während der Simulation Störungen an irgendwelchen Leitungsnetzen auf, meldet sich der Simulator mit dem Angebot, den betroffenen Ausschnitt vergrößert im Schaltungsfenster zu zeigen. So hat man eine schnelle Kontrolle über eventuelle Schaltungs- oder Eingabefehler. Die Ergebnisse der Simulation lassen sich als Liste speichern und dann als ASCII-File weiterver-

DM Computer GmbH

Hard- & Software

Durlacherstr. 39 · Tel. 0 72 31-1 39 39
7530 Pforzheim · Telex 783 248

Leistungsfähige Software-Pakete

1. A-DM-NET, Ringnetzwerk für ATARI-Computer (ST u. M), voll in GEM integriert bis 255 Benutzer mit 1 Master, leistungsfähig u. preisgünstig.
Grundpaket: 1 Master u. 2 Slaves
kpl. mit Software 1.250,-
2. Privatliquidation für Ärzte 490,-

Händleranfragen erwünscht (unverbindl. empf. Verkaufspreise)

COMPUTERVERSAND

WITTICH

Tulpenstr. 16 · 8423 Abensberg

☎ 0 94 43/453



Atari 260 ST mit SF 354	698,-	NEC Disk. Stat. 720 KB	398,-
Atari 520 STM	598,-	Drucker Star NL 10	748,-
Atari SH 204	1198,-	NEC Drucker P6	1398,-
Aufrüstung auf 1 MB	220,-	Kabel u. Stecker	a. A.
Monitor SM 124	459,-	Original Maus	128,-
Maus	98,-	Atari ST mit 2,5 Megabyte	a. A.
Disk. Station SF 354	198,-	Atari 1040 STF	a. A.
		1st Teacher	99,-

Händleranfragen willkommen!

ATARI ST

Anwendersoftware	Major Motion	59,-
BS-Fibu	Mercenary	69,-
BS-Handel	Mindshadow	54,-
BS-Timeadress	Pinball Factory	63,-
VIP-Professional GEM engl.	Psion Schach (deutsch)	69,-
Signum	S.D.I.	96,-
Adimons ST	Silent Service	72,-
ST Heimfinanz	Space Station	66,-
Mac Emulator	Stargilder	63,-
Music Studio	Sundog	96,-
	Super Cycle	69,-
	Super Huey	59,-
	Tass Time in Tonetown	69,-
	Temple of Apshai	69,-
	The Black Cauldron	79,-
	The Pawn	69,-
	Time Bandits	86,-
	Two on Two	69,-
	Ultima II	79,-
	War Zone	63,-
	Winter Games	63,-
	World Games	63,-

Spiele

Borrowed Time	49,-	Drucker	
Brataccas	59,-	NEC P6 (24 Nadel)	1399,-
Championship Wrestling	69,-	Seikosha SL 80-AI	1199,-
Deepspace	98,-	Panasonic KX-P1092	1079,-
Electronic Pool	54,-	Star NL 10	799,-
Fire Blaster	56,-		
Flight Simulator II	139,-	Zubehör	
Gauntlet	69,-	Competition Pro 5000	
Hacker	49,-	schwarz	39,95
Hacker II	72,-	transparent	44,95
Karate Kid II	63,-	SS-50 Diskettenbox	
Leader Board Golf	72,-	mit Schloß für 50 3,5" Disk	24,95
Leader Board Tournament	32,-	10er Pack 3,5" Disketten	
Little Comp. People	79,-	1 DD 135 tpi	ab 39,-
		Druckerkabel	29,95

Thomson Farbmonitor CM 36512 incl. Kabel an ATARI ST 799,-
Wir liefern sämtl. Hard- und Software zu äußerst günstigen Preisen!
Sofort kostenlos Preisliste anfordern!

Computer & Zubehör Versand Gerhard und Bernd Waller GbR
Kieler Str. 623, 2000 Hamburg 54, ☎ 040/570 6007 + 570 5275

Aus dem Heim-Verlag

ST-UHR

1. 100-prozentig kompatibel zu jeder Software
2. Belegt keine Steckplätze oder sonstige Ports, da Pufferung des Tastaturprozessors.
3. **Bausatzversion:** sehr preisgünstig, da Aufbau durch den Kunden.
4. **Fertigversion:** Einbau ohne Löten, keine Spezialkenntnisse nötig.
5. Arbeitet mit allen ST-Computer-Modellen
6. Hält unbegrenzt, wenn Netzteil im Computer gesteckt bleibt (260 + 520), sonst 5 Tage bei abgeschaltetem Netz.
7. Ausführliche Beschreibung siehe ST-Computer Juni 1986.

ST-Uhr - Bausatz nur 48,-
ST-Uhr - Fertigversion . nur 89,-

ISAM & PRIMA

Das Werkzeug
für den Programmierer

Das komplette Paket,
ISAM und PRIMA, gibt es beim
Heim-Verlag in Darmstadt

49,- DM

PLATINENSERVICE

Die in der Märzausgabe 1986 beschriebenen Leiterplatten können Sie über den Heim-Verlag beziehen. Die Platinen sind bestückungsfähig ausgesägt, gebohrt und verzint.

Floppy-Stecker-Platine (FSP)
ST 001ub 8,80 DM

Treiber- und Netzeilplatine
ST 002ub 19,80 DM

DISKETTENSERVICE

Sämtliche, in der ST-Computer veröffentlichten Programme, können Sie auch auf Diskette bestellen.

Januar/Februar 86 28,- DM

März/April 86 28,- DM

Mai/Juni 86 28,- DM

Juli/August 86 28,- DM

September/Oktober 86 28,- DM

November/Dezember 86 28,- DM

Januar/Februar 87 28,- DM

Heim-Verlag

Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon: (0 61 51) 5 60 57

BESTELL-COUPOON

Hiermit bestelle ich

durch beigefügten Scheck
 per Nachnahme

zuzüglich 5,- DM Versandkosten

Bestellung mit diesem Coupon oder mit
Bestellkarte in dieser ST-Computer-Zeitung

Gewünschte Artikel aufführen

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Softwaretest

wenden. Leider gibt es keine Möglichkeiten, die Timingdiagramme aus dem Trace-Fenster auszudrucken. Für beide Simulationsfenster besteht die Möglichkeit, mit den Cursortasten durch die Ergebnisse hindurchzuscrollen, die Ausgabe des Trace-Fensters besitzt darüber hinaus noch eine Zoom-Funktion.

Darüberhinaus gibt es eine besondere Anzeigefunktion, mit der sich ein bestimmtes Leitungsnetz suchen oder ein bestimmter Zeitbereich in den Simulationsfenstern ausgeben läßt.

Bei allen von uns getesteten Schaltungen waren die Ergebnisse von Chron korrekt und vor allem sehr schnell. Die Worst-Case-Betrachtung erlaubt auch eine Beurteilung kritischer Zeitverläufe, so daß Fehler, die durch schlechte Bauteile (bfzw. Bauteile, die am unteren oder oberen Ende der Spezifikationen angesiedelt sind) entstehen, leicht schon im Entwurf entdeckt und behoben werden können.

Nützlich ist die Möglichkeit zur Entwicklung eigener Bauelement-Bibliotheken. Dadurch ist es zum Beispiel nicht notwendig, einen Addierer jedesmal wieder komplett als Schaltung einzugeben. Man definiert sich einmal einen Addiererbaustein, indem man mit Chron die dazugehörige Schaltung zeichnet, dann mit dem Programm Symchron das Symbol entwirft, unter dem die Schaltung auf dem Bildschirm erscheinen soll, und schließlich mit dem dritten Programm des Paketes, Chronbau, beides zusammenfügt.

Die Schaltungsentwicklung für ein Makro funktioniert genauso wie für jede andere Schaltung. Man baut mit dem Chron-Editor die Schaltung aus den vorhandenen Primitiven oder früher definierten Makros auf und simuliert sie, um ihre Funktionsfähigkeit sicherzustellen. Der einzige Unterschied zur normalen Entwicklung ist, daß Schaltungen für Makros in einem bestimmten Ordner auf Diskette gespeichert werden sollen, damit das Chronbau-Programm sie dort findet.

Symchron ist ein GEM-unterstützter Symboleditor. Damit können die Umrisse des Schaltungssymbols entworfen, die Lage der Anschlußpins festgelegt und schließlich das ganze Symbol beschriftet werden. Bauteile können mit unterschiedlichen Pinrastern entworfen werden; in Chron können jedoch nur Bauteile mit gleichem Pin-

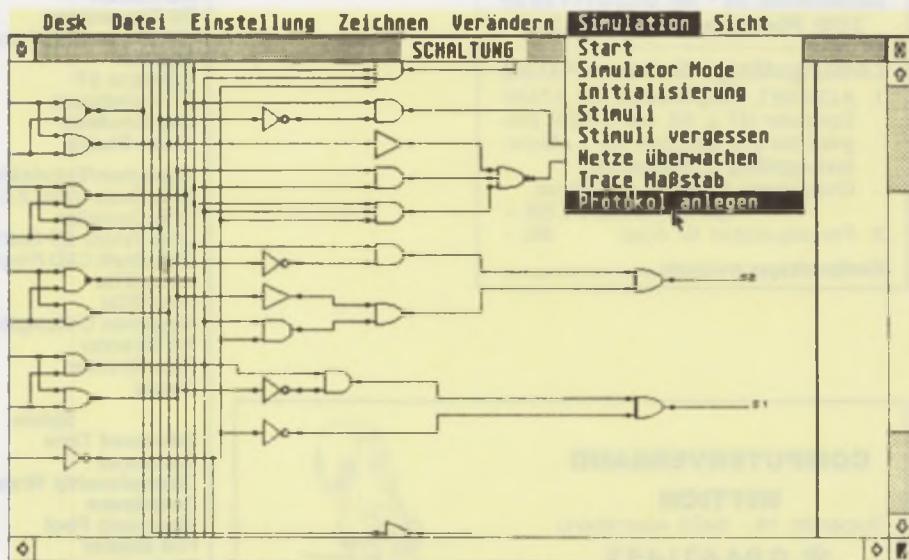


Abbildung 3

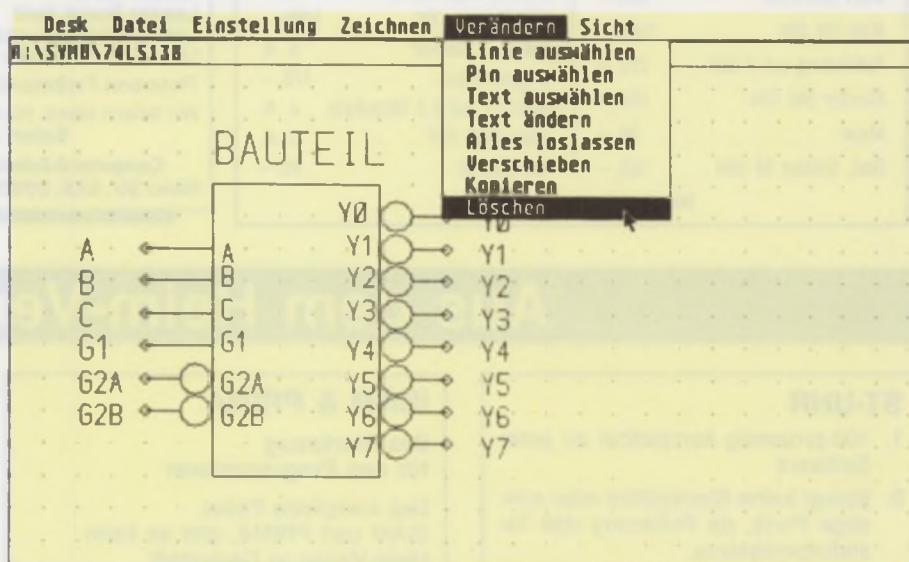


Abbildung 4: Der Symboleditor SYMCHRON

rasterabstand gemeinsam verwendet werden.

Als Hilfsmittel für die Editierung steht ein Raster zur Verfügung. Die Größe des Zeichenblatts (und damit die maximale Größe des Symbols) können in Millimetern eingestellt werden. Es stehen Funktionen zum Linien- und Kreisezeichnen zur Verfügung, Ausschnitte können kopiert, verschoben oder gelöscht werden. Pins werden mit einer besonderen Funktion eingezeichnet.

Die Editierung von Symbolen geht schnell und komfortabel. Je schöner das Design der Symbole ist, desto besser sieht ein mit dem Plottertreiber geplotter Schaltplan aus; die Symchron-

Symbole werden auch für die Plotterausgabe verwendet.

Das Chronbau-Programm ist der einzige Teil des Paketes, der völlig auf GEM verzichtet. Dieses Programm dient dem Zusammenfügen von Symbolen und den dazugehörigen Schaltungen bei Makros beziehungsweise bei der Erstellung der elektrischen Eigenschaften für Symbole von Primitiven.

Für Bedienungskomfort und Übersichtlichkeit wäre es wohl erheblich günstiger gewesen, die Funktionen von Chronbau in das Symchron-Programm einzufügen; schließlich ist es die Hauptaufgabe von Chronbau, den Pins der Symbole aus Symchron elektrische Ei-

genschaften (Ein-/Ausgabe, Riss-/Fallzeiten usw.) zuzuordnen. Darüber hinaus können den Bauteilen für die Schnittstelle zum Platinenlayoutsysteem Informationen über die Gehäuseform und die Anschlußnummern, die den Symbolpins entsprechen sollen, zugeordnet werden.

Das Chronbau-Programm ist zwar sehr unübersichtlich, es erfüllt jedoch seinen Zweck.

Insgesamt ist Chron in der Basisversion ein sehr preisgünstiges und leistungsfähiges System. Besonders der Logiksimulator ist komfortabel und schnell. Die Bedienung ist recht einfach, es gibt jedoch eine Reihe lästiger Kleinigkeiten, die den Gesamteindruck ein wenig beeinträchtigen. Der Symboleditor ist völlig okay, das Chronbau-Programm bedarf noch einiger Verbesserungen in Sachen Komfort. Allerdings wird man die meiste Zeit mit dem Schaltplaneditor und Logiksimulator verbringen, so daß die Bedienung von Chronbau weniger ins Gewicht fällt.

Die Entwicklung digitaler Schaltungen kann mit Chron erheblich vereinfacht werden. Der Preis ist für ein derartiges Programm überaus günstig. Man darf auf die Erweiterungsoptionen zum Profipaket gespannt sein. Wir werden Sie auch weiterhin darüber informieren.

(CS)

Floppystation anschlußf.	398,00
720 KB, Metallgeh., grau, LED-Betriebsanz., Netz. eingeb.	
NEC 1036 A, 1 MB	259,00
ST-Oszilloskop	399,00
mit Sound-Sampler, siehe Test in ST März '87	
Speichererweiterung	229,00
16Bit, steckbar oh. Blecharbeit, f. 260ST, 520ST	
Uhr Modul batteriegepuffert	99,00
ST Eprombrenner	339,00
Scartkabel 2 m	49,90
Floppynetteil 5 V 12 V	39,90
IBM Schaltnetzteil	89,00
Fast ROM 2x schneller laden	29,00
Floppystecker 8,90	Floppybuches 12,90
Monitorstecker 8,90	Monitorbuches 11,90
anschlußf. Floppykabel, 1 m lang	ab 29,90
Floppykabel mit integr. Treiber	ab 69,00
Druckerkabel 2 m 29,90	Eepromkarte 78,90
Monitorkabel f. Monochr. Fremdmonitor	29,90
Brennservice: Programme auf Eprom - auf Anfrage	
Weiteres Zubehör auf Anfrage	
Public Domain-Programme	einzelne
Bei uns können Sie PD-Programme einzeln aussuchen	
Liste gegen 1,90 Rückporto	
Alle Preise zuzüglich Versandkosten	
Nachnahme 6,90	Vorkasse 4,90
Versand ins Ausland nur gegen Vorkasse 6,90 netto	
Erfragen Sie Tagespreise	
MIWIKO COMPUTERTECHNIK	
Inh. Friedh. Kopetsch Tel.: Wischöleit-Mitschke	
Mesteroth 9 · 4250 Bottrop 2	
020 45/81638	
ab 17 Uhr auch 020 43/71374	

CompWare	Büroelektronik GmbH
● TKD 3,5" Markendisketten MF2 DD	
100 % error free	
20	50
95,-	225,-
	420,-
● Star NL 10 mit Interface 696,- DM	
(Versand: unfrei UPS/Nachnahme)	
● Bensheimerstr. 2	
6084 Gernsheim · Tel. 06258-51616	
● Ernst Ludwig Str. 7	
6840 Lampertheim · Tel. 06206-54888	



5300 Bonn 1
Schumannstr. 2
0228/222408

3,5" Floppy - Laufwerke f. ATARI ST Computer
anschlüsstiefertig im Gehäuse, vollkompatibel

1 x 720 kB 399 DM
2 x 720 kB 799 DM

RAM - Erweiterung auf 1/2,5 MB 199/1599 DM
PANASONIC KXP - 1081 (m. IBM, NLQ) 598 DM
ATARI - Computer 1040STF ab 1299 DM !!!
PHILIPS Colormonitor 8833 nur 699 DM !!!

Versand per Nachnahme oder V - Scheck.
Laufend Sonderangebote !!!

AB-COMPUTERSYSTEME ATARI®

A. Büdenbender · 5 Köln 41 · Wildenburgstr. 21
0221 / 430 14 42

ST Doppelfloppy 2★ 726KB anschlußfähig 3,5 Zoll	
Metallic, NEC Lw. FD 1036a Profi-Qualität mit eing. Netzteil 718,-	
sehr leise Change Ers. ohne Schrauben a.d.S.	
ST Einzelfloppy 1★ 726KB mit Slim Line Laufwerke	
wie oben NEC 1036a	399,-
NEC Laufwerke einzeln ST modifiziert 1★ 726KB	
FD 1035/1035LP 3,5 Zoll	249,-
NEC Laufwerke einzeln FD 1036a slim Line	
für Amiga/ST modif. +10DM	249,-
ST Floppy Stecker wie Original/Monitor Stecker wie Org.	9,90
ST Speichererweiterung 2MB auf 2,5MB steckbar	
für jeden ST Rechner	1840,-
ST Echtzeituhr steckb. von kompat. Disk. Treiber Batt 10 Jahre	125,-
ST Speicherer. steckb. 500KB auf 1MB o. Löten m. Einbau	250,-
ST Epromdisk Accessories	
booten aus dem Eprom ohne Wartezeit Platine fertig	55,-
ST Epromdisk mit Software und Eprom (128KB Karte)	
576 KB 148,- / 128 KB 125,-	
ST Speicherer. 2MB auf 2,5 MB steckbar läuft o. Probl. nur 1040,-	
ST 1040 mit 2MB Ram inkl. Monitor Maus	
6 Monate Garantie sofort lieferbar	2490,-
ATARI ST 1040 Lieferbar mit Monitor Maus u.s.w.	
deutsche Version 1MB	1850,-
STM 520 · Laufwerk m. Maus und Freesoftware Sonderpreis 399,-	
NEC PG Drucker 24 Nadeln mit Treiber Software	
ST/Amiga deutsche Version	1299,-
NEC PG COLOR 24 Nadeln Drucker 8 Farben	
ST/Amiga deutsche Vers.	1690,-
Freesoftware für Atari/Amiga inkl. Diskette pro Disk nur 10,-	
Disketten 3,5 Zoll 2DD No Name	33,-
100 Markendisk	33,-

Wir liefern auch PC kompatible und Fakturierung
für Ihre Firma nach Wunsch!

* Atari ST / Amiga / IBM sind eingetragene Warenzeichen.

ATARI-ST SPITZENSOFTWARE

TKC-HAUSHALT (Best.-Nr. ST-0206) DM 129,-!!!!
Ein Programm, das endlich Ordnung schafft! Verwaltet
Einnahmen und Ausgaben unter GEM! Monats-/Jahres-
bilanzen als Tabelle oder Grafik, auf Bildschirm oder
Drucker 80 Konten, Daueraufträge! Ausführliches deu-
tisches Handbuch!

EINNAHMEN/ÜBERSCHUSS ST DM 149,-!!!
(Best.-Nr. ST-4780) Berechnet alle Daten für UST-Voran-
meldung! Eingabe entweder als Netto- oder Bruttobetrag
Voll unter GEM incl. ausführlichem Handbuch!

TKC-VIDEO (Best.-Nr. ST-0500) DM 79,-!!
Endlich Ordnung in Ihrer VIDEOFILM-SAMMLUNG! Ver-
waltung von bis zu 5000(!) Filmtiteln unter GEM, umfang-
reiche Sortier- und Selektionsfunktionen, frei definierbare
Druckermasken, Etiketten- und Listendruck, ausführ-
liches Handbuch!

TKC-ADRESS (Best.-Nr. ST-0106) DM 79,-
Unsere vielfach bewährte Adressverwaltung unter GEM
- mit ausführlichen Buch- und Selektionsfunktionen sowie
umfangreichem Handbuch!

LETTER X (Best.-Nr. ST-0400) DM 99,-
DER HAMMER! Briefe und Texte mit eigenem Zeichen-
satz drucken in voller(!) Geschwindigkeit! Komfortabler
GEM-Editor, deutsches Handbuch!

ST-KEYMASTER (ACCESSORY, ST-0000) DM 49,-
Die Tastatur so belegen, wie man es gerne möchte!
Accessory, immer bereit, arbeitet natürlich auch mit 1st
Word, inc. Druckeranpass. u. abschaltbarer Desktop-Uhr!

ST-VOKABELTRÄGER (Best.-Nr. ST-0306) DM 49,-
Sehr komfortabel unter GEM. Für alle Sprachen! Tastatur-
anpassung für Französisch, etc.!

JETZT BEI IHREM ATARI-HANDLER ODER BEI UNS
TK Computer-Technik
Bischofsholzer Str. 17 · 6097 Trebur-Astheim
Telefon: 0 6147/550



Im Gosewinkel 20 · D-3000 Hannover 61
05 11 / 56 25 26

Leser antworten Lesern

In dieser Rubrik können Sie, liebe Leser, unsere Zeitschrift mitgestalten. Jeder, der Lust und Kenntnis hat, kann seine Frage oder Antwort an uns schicken. Wir werden sie dann veröffentlichen.

Leserbrief von Herrn Himstedt in ST-Computer 2/87

Mit Ihrer Antwort konnte Herr Himstedt sicher nicht viel anfangen. Falls Sie von Data Becker keine ausführliche Erklärung bekommen haben, finden Sie in der Anlage einen Hinweis, wie er sein ST-Programm ändern muß, damit es Profimat lauf-fähig assemblingt.

Ich habe ebenso wie Herr Himstedt mit Ihrem Kurs einen ersten Assembler-Gehversuch gemacht und die gleiche böse Profimat-Überraschung erlebt. Ich habe dann in der Makro-bibliothek nachgesehen, wie Data Becker das gleiche Problem programmiert hat. An einer Erklärung dieses Phänomens bin ich natürlich interessiert.

Profimat ST Computer Assem.
PEA BTEXT Move.1 #BTEST, -(SP)

PEA ATEXT Move.1 #ATEXT, -(SP)

Durch ersetzen von Move.1, läuft das Programm auch mit PROFIMAT!

Hermann H. Löns, Marbach a. N.

Meine bisherigen Bemühungen, einen Barcodeleser ohne Programm für den ATARI 520 ST+ zu beziehen, blieben erfolglos. Darum wende ich mich jetzt an Sie in der Hoffnung, daß Sie mir helfen können.

Micahel Gertz, Wuppertal 2

Wie aus dem PD-Service Ihrer Zeitschrift ersichtlich, gibt es für den Atari einen sog. CP/M-Emulator. Kann man mit diesem Programm vom Schneider CPC 464 auf den Atari transferieren und welche Voraussetzungen müssen dafür erfüllt werden? Ich würde gerne einige Programme, die teils im Locomotiv-Basic, teils in Maschinensprache geschrieben sind, auf den Atari übernehmen. Brauche ich dafür ein spezielles Übertragungskabel? Wenn ja, können Sie mir einen Schaltplan dafür zur Verfügung stellen? Vielleicht ist dieses Thema auch schon in einer Ihrer früheren Zeitschriften ausführlich behandelt worden, so daß ich diesen Artikel erwerben kann? Oder ist ein derartiger Bericht für die nahe Zukunft vorgesehen?

Horst J. Rabe, Karlsruhe 21

Druckerprobleme

Ich arbeite mit einem ATARI 104C ST^f und einem OKI Microline 292. Der Drucker verfügt über folgende Grafikauflösungen:

Vertikal: 72 dpi Horizontal: 60 dpi
144 dpi 120 dpi
240 dpi

Man sieht, daß damit keine verzerrfreie Wiedergabe von Grafiken möglich ist. Im Druckerhandbuch wird beschrieben, daß sich bei 12 cpi (ELITE-Schrift) die horizontale Auflösung wie folgt erhöht:

Horizontal bei 12 cpi: 72 dpi

144 dpi

288 dpi

Damit wäre mein Problem schon be-seitigt, nur hat aber das Kommando zur Einschaltung der ELITE-Schrift (ESC :) auf die Grafik keinen Ein-fluß. Daß die verzerrfreie Wiedergabe von Grafiken aber doch mög-lich ist, beweist die Hardcopy-Routine (Alt + Help) die das Bilschirmbild in voller Breite unverzerrt auf dem Pa-pier wiedergibt. Daher meine Frage: Welche Steuer-codes genau sendet der ST bei der Hardcopyfunktion, oder wie ist es möglich, aus eigenen Pro-grammen heraus unverzerrte Grafi-ken wiederzugeben?

Jörg Richter, Berlin

Pro-Fortran-Test

In diesem Artikel werden einige Utility-Programme zum Fortran erwähnt; es sind aber keine Bezugss-adressen angegeben! (PlotST, NU-MATH). Ich bitte diese mir mitzu-teilen!

Matthias Stenzel, Obererdingen

ProFortran 77

Hier noch einige Bemerkungen zu den im obengenannten Artikel erwähnten Programmsystemen NAG, Numath und PlotST. NAG steht für Numerical Algorithms Group und damit hat es folgendes auf sich: Für Großrechner, und mit-tlerweile auch für kleinere Systeme, gibt es im wesentlichen zwei konkurrierende Bibliotheken für mathematische und statistische Unterprogramme, dies sind NAG und IMSL. Von Prospero wurde inzwischen (Pro-News, Autumn 1986) eine etwas ab-gemagerte Version der NAG-Biblio-thek unter dem Namen „Worksta-

tion Library“ für ProFortran 77 an-gekündigt. Diese soll allerdings mehr Routinen enthalten als die bereits (auf PC) verfügbare Teilbibliothek „P-50“. Näheres ist mir noch nicht bekannt, ich werde Sie auf dem lau-fenden halten.

Numath steht für NUmerische MAThematik und ist ein Betriebssy-tem, welches Bibliotheken aus Fortran-Quellprogrammen und zugehö-riegen Datendateien verwaltet. Nu-math stammt aus dem wissenschaft-lichen Bereich und wird dort für Pro-grammsysteme beliebiger Komplexi-tät, etwa für Forschungsprojekte, Di-iplomarbeiten, Dissertationen, Bei-spiele zu Vorlesungen, eingesetzt. Programmsysteme können unter Nu-math entwickelt, dokumentiert, ge-wartet und in einfachster Weise selbst unerfahrenen Benutzern zu-gänglich gemacht werden. Numath gibt es bereits für Großrechner der Serie Sperry 1100/90 (Betriebssystem OS 1100) sowie für die Minis PDP-11 von DEC (Betriebssysteme RT-11 und TSX-Plus). Die Version für den Atari ST wird demnächst freigegeben. PlotST ist eine Programmbibliothek für Grafikroutinen. Die Unterpro-gramme sind weitgehend aufrufkom-patibel mit Grafikbibliotheken auf Großrechnern, zum Beispiel Plot 79, bieten dem Benutzer jedoch wesent-lich mehr Komfort. Zu dem Paket gehört eine ausführliche deutsche Dokumentation. Diese sehr interes-sante Programmsammlung soll in ei-ner der nächsten Ausgaben von ST besprochen werden. Bezugsadresse: Michael Gumer, Friedrichstr 26, 6050 Offenbach.

Volker Kurz, Mühlheim 2

JETZT AUF DISKETTE Das Siegerprogramm unseres Musikwettbewerbes

Komponieren Sie
Ihr eigenes Musikstück
mit dem MUSIK-EDITOR

Hau rein Zottl

nur 44,- DM

zuzügl. 5,- Versandk.

unverb. empf. Verkaufspreis



DM 44,-

- Sie erhalten eine Diskette samt deutscher Anleitung.
- Auf der Diskette befinden sich neben dem Musik-Editor noch einige Musikstücke.
- Bei Bestellung verwenden Sie bitte die im Heft beigefügte Buch- u. Software-Bestell-karte.

Bestellungen bei Ihrem ATARI-Händler (s. Einkaufsführer) oder direkt beim Verlag

Heim-Verlag

· Heidelberger Landstr. 194 · 6100 Darmstadt-Eberstadt · Tel. 0 61 51/5 60 57

Impressum

ST-Computer

Herausgeber:
Heim Fachverlag,
Heidelberger Landstraße 194,
6100 Darmstadt 13,
Telefon (06151) 5 6057 FAX 06151 / 55689

Verlagsleitung:
Hans-Jörg Heim

Redaktion:
Uwe Bärtsch (UB Chefredakteur)
Marcelo Merino (MM)
Harald Egel (HE)
Dipl.-Ing. Harald Schneider (HS)

Adresse:
ST-Computer Redaktion
Schwalbacher Str. 64
6236 Eschborn
Tel. 06196/48 2158 FAX 06196 / 41137
oder
Postfach 59 69, 6236 Eschborn

Redaktionelle Mitarbeiter:
Markus Nerdling (MN) Oliver Joppich (OJ)
Uli Eickmann (UE) Stefan Höhn (SH)
Jürgen Leonhard (JL) Chr. Schormann (CS)
Jörg Wilhelm (JW)

Autoren dieser Ausgabe:
H. Bauch Volker Kächele
Gerhard Stresing Dr. Karl Sarnow
Dr. A. Altenbach P. Weinholz
Dieter Hurck Robert Tolkendorf

Produktion:
Klaus Schultheis (Ltg.),
Bernd Uwe Fäller
Susanne Fäller
Bela Kumar
Carola Schwarze
Martina Simacek

Anzeigenverkaufsleitung:
Uwe Heim

Anzeigenpreise:
nach Preisliste Nr. 2, gültig ab 1.7.86

Vertrieb:
Hans-Jörg Heim, Uwe Heim,
Heide Schultheis

Erscheinungsweise:
11 x jährlich

Bezugspreis:
Einzelheft DM 6,-.
Jahresabonnement DM 60,- inklusive der gesetzlichen Mehrwertsteuer und den Zustellgebühren für
11 Ausgaben.
Ausland: 80,- DM inkl. Versand

Bezugsmöglichkeiten:
ATARI-Fachhändler, Zeitschriftenhandel, Kauf- und
Warenhäuser oder direkt beim Verlag unter obiger
Adresse.

Druck:
Ferling Druck Darmstadt

Manuskripteinsendungen:

Programmlistings, Bauanleitungen und Manuskripte werden von der Redaktion gerne angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit ihrer Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und der Vervielfältigung auf Datenträgern im Heim Verlag. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Urheberrecht:

Alle in der ST-Computer erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktion gleich welcher Art, ob Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Heim Verlages erlaubt.

Veröffentlichungen:

Sämtliche Veröffentlichungen in ST erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Haftungsausschluß:

Für Fehler in Text, in Schaltbildern, Aufbauskizzen, Stücklisten usw., die zum Nichtfunktionieren oder evtl. zum Schadhaftwerden von Bauelementen führen, wird keine Haftung übernommen.

© Copyright 1987 by Heim Verlag.

Titelseite: Fabian & Mayer
Foto: Rainer Spirandelli

Inserentenverzeichnis

AB Computer	143	Kieckbusch	127
Adventure Soft	74	MAG-Software	23
Application Systems	113	Computer MAI	128
Atari	39	Megasoft	55
Blankenstein	104	Miwiko	143
BNT	34	I. Molitor	82
Boston	66	Multisoft	121
Call Soft	107	Ohst Software	73
CCD	147	Omkron	97
CDS	34	Padercomp	52
Coco	143	Philgerma	107
Computer + Elektronik	54	Proficomp	62
Compware	143	Programm & Design	43, 123
CSE	124	RDS	129
CSF	147	Reimelt	124
CSM	59	Rhothron	113
Data Becker	19, 23, 27, 31	Schroeter	137
DM	141	Schuster	105
Droste	107	Softwareland	66
ECKL	51	Starsoft	143
Economy	37	ST Redaktion	71
Ferling	113	STS	123
G Data	117	TK Computer	143
GfA	2, 148	Trumpp	51
Haase	121, 129	Van der Zalm	111
Heim-Verlag	17, 35, 41, 45, 49	Vodisek	82
Heim-Verlag	103, 144	Vortex	69
Hüthig Verlag	51, 141	Waller	141
Idee-Soft	111	Weeske	63
IDL	134	Weide	54
Irata Verlag	121	Wittich	141
Janus	112	Zaporowski	111

ST-Computer – Einzelheft-Bestellung

ST-COMPUTER können Sie direkt beim HEIM-VERLAG zum Einzelheft-Preis von DM 6,- (zuzüglich Gebühr für Porto u. Verp.) nach bestellen.

Bearbeitung nur gegen beigefügten Scheck über den entsprechenden Betrag (keine Überweisung).

Jan.	Febr.	März	April	Mai	Juni	Juli/Aug.	Sept.	Okt.	Nov.	Dez.

1986 - DM

1987 - DM

- DM

+ Gebühr für Porto u. Verp.

Scheck in Höhe

zus. DM _____ liegt bei

Vorname/Name _____

Straße/Hausnr. _____

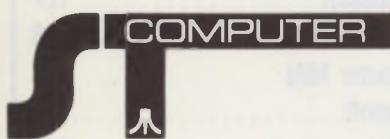
Ort _____

Datum/Unterschrift _____

Gebühr für Porto u. Verpackung: 1 Heft DM 2,-; 2 bis 6 Hefte DM 3,-; ab 7 Hefte DM 5,-

Heim-Verlag · Heidelberger Landstraße 194 · 6100 Darmstadt-Eberstadt

In der nächsten



lesen Sie unter anderem

Basic für Einsteiger und Insider

Diese Serie behandelt bestimmte Kapitel der Programmierung in Basic, wobei Anfänger, wie auch fortgeschrittene Basic-Programmierer angesprochen werden. Der erste Teil beschäftigt sich mit allen möglichen Formen der Datenausgabe (von Print bis GEMDOS). Alle Beispiele erfolgen in OMIKRON- und GFA-Basic.

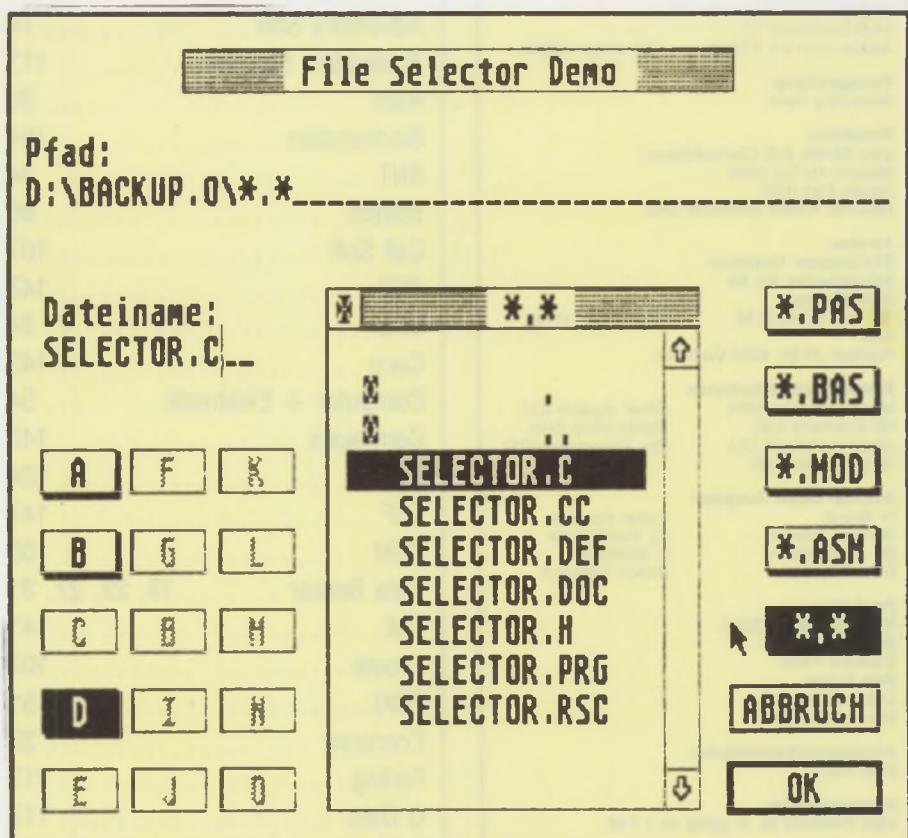
Floppyspielereien

Die kleinen viereckigen Plastikdinger, genannt Disketten sind jedem bekannt. Doch wie arbeiten sie, wie sind sie aufgebaut und wie kann man sie manipulieren. Letzteres Thema behandelt z. B. Formatierungen bis 927 KByte und einen Geschwindigkeitszuwachs von 30 %. Man darf gespannt sein.

Dialogboxen in GFA-Basic

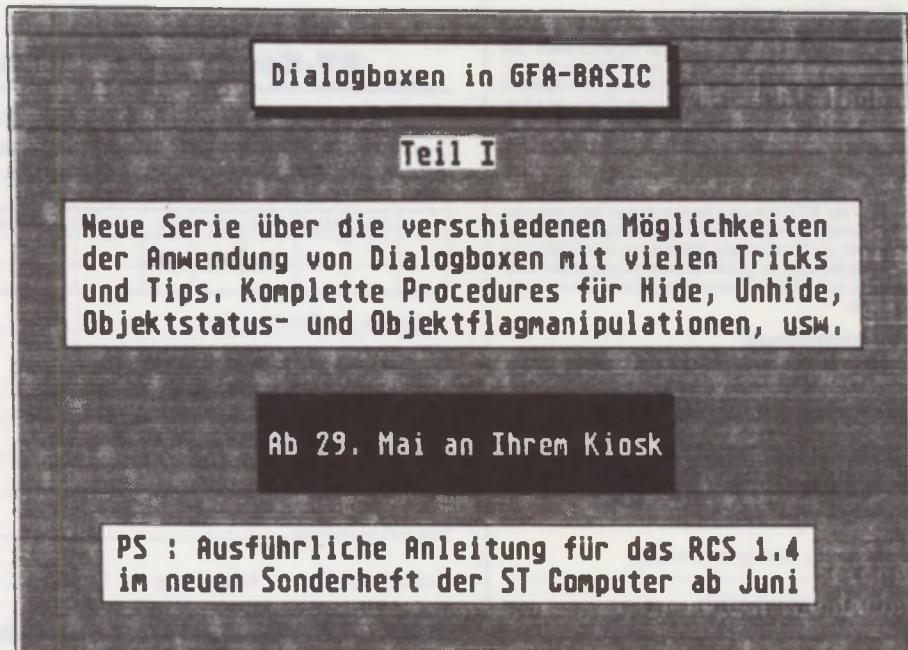
Mit einer in diesem Heft beginnenden, ausführlichen Serie wird der Autor über seine derzeitige Lieblingsbeschäftigung berichten – Einbindung von Dialogboxen in GFA-Basic.

Die Serie soll auch dem Laien dieses Metier nahebringen und zu leichtbedienbaren Programmen führen.



Neue luxuriöse Fileselectorbox

Vielleicht schon bald ein Standard? Eine neue Fileselectorbox programmiert in C, erlaubt eine einfache Handhabung des Diskettenhandlings.



hardware
software
organisation
service



Heeper Str. 106-108, 4800 Bielefeld 1, 0521/61663

Kein Kabelsalat mehr mit dem Gehäuse für ATARI ST

- Zentrale Stromversorgung für alle Geräte einschl. 2 Drucker
- Einbaumöglichkeit von 2 Diskettenlaufwerken
- Rechner (Tastatur) kann komplett unter das Gehäuse geschoben werden (Staubschutz)
- Massives Blechgehäuse

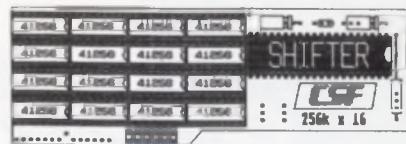
ATARI ST-Gehäuse erhalten Sie bei den autorisierten Fachhändlern



DM
198,-

NEUES VON CSF – Speichererweiterung ohne Probleme!

- steckbar (ohne jegliche Lötarbeiten) – läuft auch auf dem 520 STM
- enorme Zeitersparnis durch einfache, bebilderte Einbuanleitung
- kein Flimmern nach der Erweiterung (durch separate, geglättete Spannung an der zweiten RAM-Bank)
- sensationeller Preis
- Bei Bestellungen bitte angeben: Speichererweiterung steckbar
 Speichererweiterung zum Löten



DM 225,-

Zu beziehen:

Direkt bei CSF, Bielefeld
Tel. 0521/61663

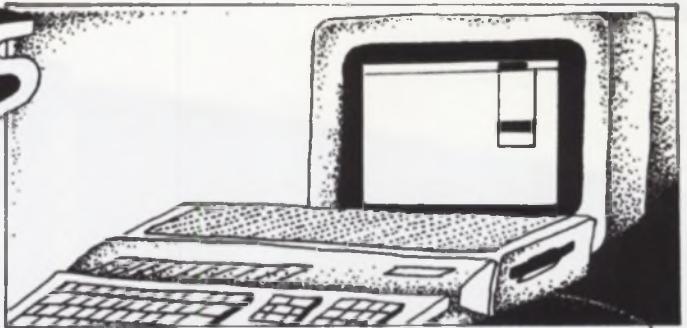
Bei allen ATARI-Händlern

In der Schweiz:

SENN
Computer AG
Langstr. 31 · CH-8021 Zürich
Tel. 01-241 73 73

In Österreich:

Institut für Datenverarbeitung
und Organ. Ges.mbH
Rehberger Hauptstr. 95 · A-3503 Krems
Tel. 02732-70581 Alle Preise sind unverbindl. Verkaufspreise



Es gibt viele Editoren, doch nur einen TEMPUS.
Komfortabel, schnell und professionell.
Vollständig in GEM eingebunden (4 Textfenster)
Kommandos über Maus und Tastatur steuerbar.
Vollständig in Assembler programmiert.

Preis bei Vorkasse im Inland: = DM 85,-- (inkl. DM 6,-- Versandkosten)
Preis per Nachnahme im Inland: = DM 90,-- (inkl. DM 11,-- Versandkosten)
Preis bei Vorkasse europ.Ausland: = DM 90,-- (inkl. DM 11,-- Versandkosten)
Preis bei Nachnahme europ.Ausland: = DM 95,-- (inkl. DM 16,-- Versandkosten)

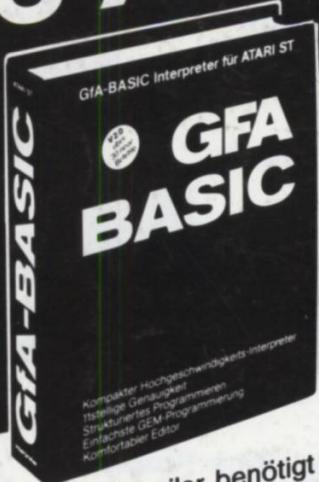
Sollten Sie noch weitere Fragen haben, rufen Sie uns einfach an!

CCD

Creative Computer Design

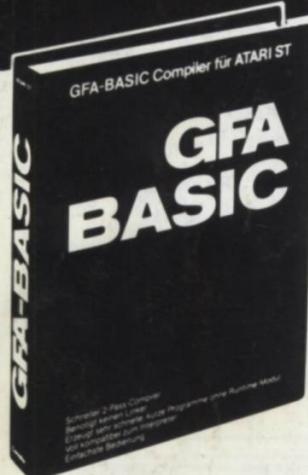
Dirk Beyelstein - Burgstraße 9 - D-6228 Eltville - Tel.: 06123 / 16 38

Für alle ATARI ST



Kompakter Hochgeschwindigkeits-Interpreter,
11stellige Genauigkeit,
strukturiertes Programmieren,
einfachste GEM-Programmierung,
komfortabler Editor.

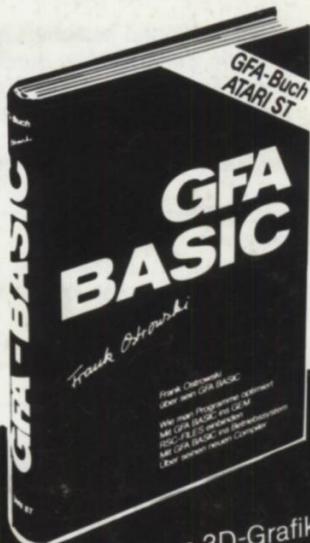
GFA-BASIC Interpreter V 2.0
DM 169,-



Schneller 2-Pass-Compiler,
benötigt keinen Linker,
erzeugt sehr schnelle, kurze Programme ohne Runtime-Modul,
voll kompatibel zum Interpreter, einfachste Bedienung.

GFA-BASIC Compiler
DM 169,-

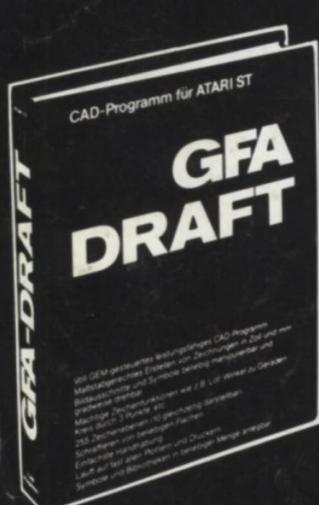
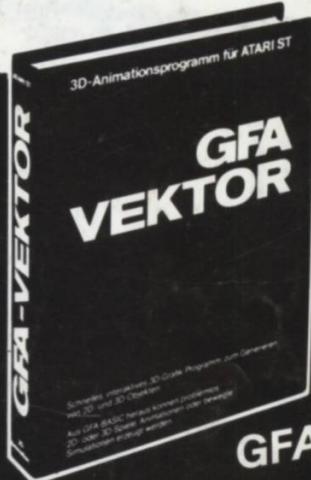
GFA-Buch DM 79,-
Incl. Diskette mit Beispiel-Programmen



Schnelles, interaktives 3D-Grafik-Programm zum Generieren von 2D- und 3D-Objekten.

Aus GFA-BASIC heraus können problemlos 2D- oder 3D-Spiele, Animationen oder bewegte Simulationen erzeugt werden.

GFA-VEKTOR DM 149,-



Voll GEM-gesteuertes, leistungsfähiges CAD-Programm, maßstabsgerechtes Erstellen von Zeichnungen in Zoll und mm, Bildausschnitte und Symbole beliebig manipulierbar und gradweise drehbar, mächtige Zeichenfunktionen wie z. B. Lot, Winkel zu Geraden, Kreis durch 3 Punkte, etc. 255 Zeichenebenen (10 gleichzeitig darstellbar). Schraffieren von beliebigen Flächen. Einfachste Handhabung. Läuft auf fast allen Plottern und Druckern. Symbole und Bibliotheken in beliebiger Menge anlegbar.

GFA-DRAFT DM 298,-

...Anruf genügt: 0211-588011

GFA Systemtechnik GmbH

Heerdter Sandberg 30
D-4000 Düsseldorf 11
Telefon 0211/588011

